795 ptas.
La revista de informática para los que quieren saberlo todo

PC MANÍA

www.hobbypress.es/PCMANIA • Segunda Época • Año IX • Nº 11 • 795 Ptas. • 4,78 €

Comparativa de software

Traducción de textos

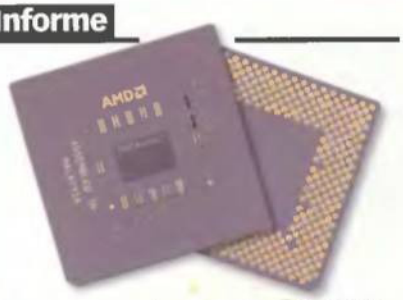
PC Práctico

La correcta configuración de las interrupciones

Cómo instalar dispositivos SCSI sin problemas

Conexión perfecta a Internet desde Linux

Informe



Procesadores a 1 GHz

Comparativa

8 portátiles a partir de 250.000 Ptas

Internet

Controla las "Cookies"

Análisis de productos

Reproductor
Creative Jukebox

Cámara de videoconferencia
Creative Webcam Go Plus

Ordenador
AMD Duron 700 MHz

Impresora
Lexmark Z52

Terminal Plug & Play
Acer Network Ready WT300

Tarjeta gráfica
ELSA Gladiac GeForce2 MX

DVD Video
Apower PD-200 y PD-258

Sorteamos

7 Monitores Hyundai S770

Ahora con eresMas, todo Internet a un click.

[Quiero decirte algo y quiero decírtelo ahora.]

[Con el instant de *Co*ntigo, ya lo sé.]

*Co*ntigo es la primera barra de navegación que te acompaña en Internet, con la que podrás comunicarte y acceder de manera instantánea y sencilla a los servicios y contenidos de la Red.

omnibuscador — encuentra lo que necesites con el buscador inteligente.

instant — el mejor servicio de mensajes on-line para comunicarte en tiempo real.

unemail — accede a todas tus cuentas de correo en un sólo click.

canales — todos los contenidos que te interesan: deporte, música, finanzas...rápido y sencillo.

eresMas
www.eresmas.com

Lo último en Internet es *Co*ntigo.
Compruébalo ahora en **www.eresmas.com/contigo**

Trabajar desde la playa

nº 11

Una gran mayoría de vosotros estará en estos momentos volviendo de sus merecidas vacaciones, o a lo sumo, pensando en que dicho retorno se producirá en breve. El periodo estival termina, y con él, el descanso ganado tras once meses de duro trabajo en el que cada cual ha tenido que aguantar, a su modo, a jefes, profesores, problemas personales... Pero durante unos días, por pocos que hayan sido, han tenido la suerte de olvidarse del estrés del mundo que les rodea, de cualquiera de las formas conocidas: la playa, la montaña, el viaje cultural, las nuevas aventuras... Ahora toca la parte más dura y que peor se lleva: volver a los quehaceres diarios. Si normalmente resulta duro cada lunes de la semana que reiniciamos nuestra ocupación habitual tras sólo dos días de descanso, resulta sencillo comprender la dificultad que entraña hacerlo después de varias semanas de libertad y tranquilidad. Y es que nada más llegar, nos encontraremos con el buzón del correo electrónico repleto hasta los topes de mensajes que, en la mayoría de los casos, no hemos solicitado y cuya utilidad es similar a la de un paraguas en el desierto. Junto a esto tendremos a buen seguro una montaña de papeles con trabajo por hacer, y que en el noventa por ciento de las situaciones, tiene una urgencia máxima, de esas cosas que se necesitan "para ayer". Y lo que es peor, una depresión post-vacacional que impedirá que hagamos frente a nuestras tareas de modo racional.

Actualmente, el trabajo, en la gran mayoría de las empresas, se ha informatizado tanto que las relaciones personales están dejando de existir

A más de uno en este momento se le estará pasando por la cabeza la idea de trabajar desde la playa (o donde quiera que le guste estar). Una idea que si se la propusiera al jefe, directamente le daría una patada en el trasero, de esas que luego te obligan a dormir boca abajo un par de noches. Pero detengámonos un momento a pensar sobre ello. Actualmente, el trabajo en la gran mayoría de las empresas se ha informatizado tanto que las relaciones personales están dejando de existir (hablamos de trabajo de oficina, claro está).
El correo electrónico ha sustituido en buena parte las reuniones que se realizaban en una sala en torno a una gran mesa con un sillón de cuero y diez sillas tapizadas. Ahora es mucho más cómodo, rápido y efectivo enviar un informe dentro de un "emilio", de forma que todo el mundo lo pueda leer al mismo tiempo y en su sitio. Y si no es el correo electrónico, es el teléfono o el fax quien elimina el contacto directo. Así las cosas, no parece tan descabellada la idea de un trabajo que podamos realizar desde casa. Al fin y al cabo únicamente necesitaríamos un portátil con conexión a Internet, cámara de videoconferencia e impresora de reducido tamaño, un teléfono móvil y una agenda personal, todo ello compatible con la tecnología Jini. De este modo, cualquier cosa que necesitáramos la tendríamos: correo, voz y datos, en un espacio reducido y con menos problemas de tiempo: sólo atados por reuniones prefijadas de antemano.
Cada vez son más las personas que trabajan de este modo, pero los que volvemos a la habitual mesa de trabajo, nos parece que no son suficientes y deberíamos aumentar la lista con nuestra persona.

Óscar Santos. Redactor Jefe de PCmanía

Hardware
Comparativa ordenadores portátiles 28

54 Software
Comparativa traductores de idiomas

80 Internet
La pasión por los coches

38

44

45

168

#11

028 Comparativa ordenadores portátiles

Llevarse el PC a cualquier sitio es cada vez más asequible para cualquier usuario. Este mes analizamos los últimos modelos de portátiles desarrollados por las principales marcas.

054 Comparativa traductores de idiomas

Una de las posibilidades de los ordenadores pasa por la traducción de textos entre diferentes idiomas. Existen varios programas para ello, que examinamos a fondo este mes.

092 Procesadores a 1 GHz: a la velocidad de la luz

Los procesadores a 1000 MHz son ya una realidad. Intel y AMD cuentan con algunos modelos ya disponibles, que examinamos en un completo informe junto con sus sucesores.

128 Linux avanzado: configuración del acceso a Internet

Poner a punto nuestro sistema Linux para acceder a Internet es notablemente más complejo que bajo Windows. Os enseñamos cómo hacerlo de forma rápida y eficaz.

162 Nod SDK y Chronicle Director de Vampire: La Mascarada. Redemption

Dos herramientas han aparecido recientemente para este gran juego de Activision basado en su homónimo de tablero para diseñar escenarios y crear partidas para multijugador en Internet.

006 PCdriver

Mantener el equipo actualizado es vital para un correcto funcionamiento del mismo. Hemos recopilado los últimos drivers de algunos dispositivos del ordenador.

008 CD demos 11

Este mes os ofrecemos la demo de «Vampire: La Mascarada. Redemption» y su kit de desarrollo de escenarios y la versión final de «Internet Explorer 5.5», entre otros programas.

→ ACTUALIDAD

010 Primera línea
012 Hardware
016 Software
018 Internet
022 Quiosco
024 El usuario inconforme
026 Libros

→ HARDWARE

028 Comparativa ordenadores portátiles
038 Creative Jukebox
040 Soluciones Zyxel y Macromate
042 Creative Webcam Go Plus
043 Guillemot 3D Prophet II MX
044 AMD Duron 700 MHz
045 Lexmark Z52
046 Acer Network Ready WT300
047 ELSA Gladiac GeForce2 MX
050 Apower PD-200 y PD-258

052 Guillemot Maxi Radio FM / Thumb Drive
053 PeoplePhone / ATI All in Wonder 128 Pro

→ SOFTWARE

054 Comparativa traductores de idiomas
064 combustion*
065 Microsoft Works Suite 2000
066 Adaptec Go Back
067 3d4me
068 Conectiva Linux 5.0
069 Medi@show
070 3D Garden / Mi Letra

→ INTERNET

072 Controla las cookies
074 Microsoft Messenger 3.0
078 Circula por la Red
080 La pasión por los coches
084 Estafas y punto
088 Java se hace pequeño

→ TECNOLOGÍA

092 Procesadores a 1GHz: a la velocidad de la luz
098 Cracking: ningún sistema está a salvo
102 Lo último
104 Inteligencia artificial: así pensarán las máquinas del futuro
108 Virusmanía: Life Stages
110 Infografía: la diosa Kali en Berlín

→ PC PRÁCTICO

114 Trucos técnicos
118 Primeros auxilios: múltiples configuraciones de hardware
120 Tallermanía: dispositivos SCSI de almacenamiento
123 Concurso Hyundai DeluxScan S770
124 Windows y el CD-ROM
126 Taller de Linux: añadir temas al escritorio
128 Linux avanzado: configuración del acceso a Internet
132 Concurso Omnesia: muestra de los trabajos enviados
134 Rendermanía: Feuerbach, el monstruo del vacío
140 Foro del lector
142 Sonido: ReBirth RB-338
144 Vídeo Digital: cuéntame un cuento y verás qué contento
148 Taller de Java: cómo programar una pequeña agenda eletrónica
150 Visual Basic: programar eventos del ratón
154 Bases de datos: la hoja de datos de Access 2000
158 Retoque fotográfico: nuevos filtros de Photoshop 5.5

→ ENTRETENIMIENTO

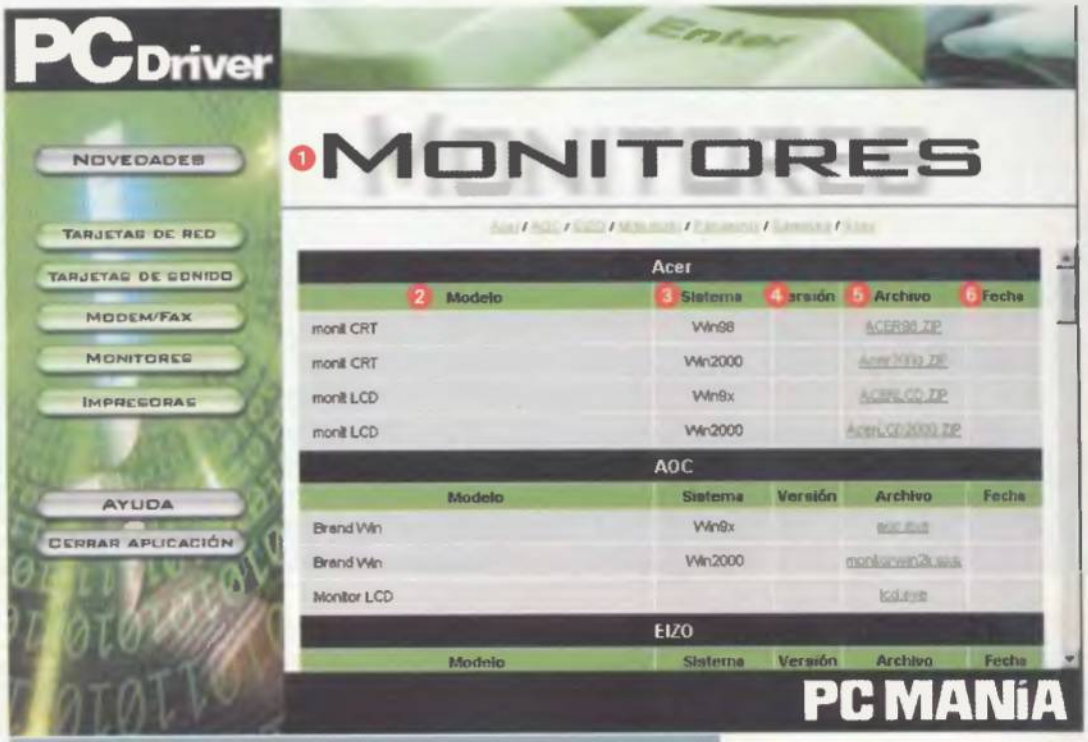
162 Nod SDK y Chronicle Director de Vampire
166 Primera línea
168 Grand Prix 3
170 Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death
171 Klingon Academy
172 Dino Crisis
173 IceWind Dale
174 El imperio de las hormigas
175 NASCAR 2000 / Daikatana
176 Literatura contemporánea
178 Trucos
180 Escuela de batalla: Ground control

→ EN CONTACTO

186 Cartas de los lectores
188 Consultorio Técnico
190 Consultorio Juegos
192 Concursos
194 Próximo número + Staff

Saca el máximo rendimiento a tu PC

Los últimos drivers que han aparecido en Internet los hemos recopilado en PCmanía y hemos configurado un CD-ROM para que los tengáis disponibles siempre que queráis. Hemos dividido el contenido en dos CD-ROM para poder abarcar un mayor número de modelos en cada categoría. Este mes hemos incluido los últimos controladores de tarjetas de sonido, tarjetas de red, impresoras, modem/fax y monitores.



Leyenda del cuadro

1 **Categoría seleccionada.** Una de las cinco categorías que incluimos en este CD-ROM y a las que podréis acceder a través del menú de la parte izquierda.
2 **Modelo.** Corresponde al modelo que soporta el driver, en algunos casos pueden aparecer varios modelos, para los que vale el mismo driver.
3 **Sistema operativo.** Es el sistema operativo bajo el que funciona el controlador, puede darse el caso de que aparezcan varios sistemas operativos.
4 **Versión del controlador.** Importante para determinar si es necesario actualizar o no ya que es posible tener una versión actualizada.
5 **Nombre del controlador.** Nombre del fichero en disco, por si queréis copiarlo en otro soporte diferente.
6 **Fecha del controlador.** Fecha en el que el driver fue publicado, importante también a la hora de determinar si se debe actualizar o no.

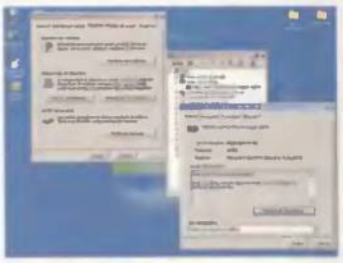
Los drivers son necesarios para que los dispositivos sean reconocidos por el ordenador y, de esta manera pueda funcionar adecuadamente. Una versión actualizada de los mismos nos garantizará un rendimiento óptimo y la solución a posibles problemas con las versiones anteriores.
Con este CD-ROM tendréis las últimas versiones de los drivers que necesitéis. Para ello, en primer lugar, deberéis seleccionar el driver deseado, dentro de la categoría y una vez ahí seleccionar la marca y el modelo específico, hacer clic, descargarlo a vuestro disco duro, descomprimirlo, consultar el fichero README.TXT que se suele adjuntar y seguir las instrucciones de vuestro sistema operativo.

Windows 95/98

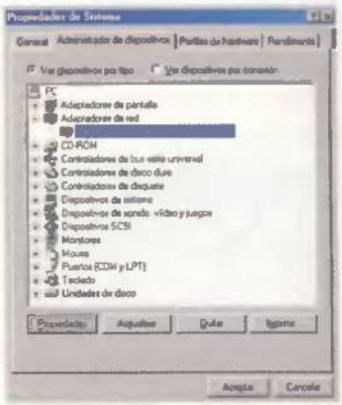
Seleccionar las propiedades de "Mi PC" y una vez ahí, elegir el administrador de dispositivos que muestra todos los componentes instalados, escoger el hardware que deseáis actualizar y pulsar sobre el botón de propiedades. Aparecerá una ventana donde tendréis que elegir la pestaña de controlador, teniendo sólo que pulsar sobre el botón de actualizar controlador y seguir las instrucciones por pantalla.

Windows 2000

Debéis seleccionar las propiedades de "Mi PC". Aparecerá una ventana con cinco pestañas, escoger el apartado de hardware y pulsar sobre el botón de administrador de dispositivos que mostrará en una estructura de árbol los elementos instalados. Después, se selecciona el deseado y haciendo clic con el botón derecho del ratón se selecciona el ítem propiedades. Una vez ahí se escoge la pestaña de controlador que os guiará para efectuar la actualización del dispositivo. ■



Ventanas de actualización. Ventanas por las que hay que pasar para actualizar un controlador en el sistema operativo Windows 2000.



Controladores. Pantalla donde se muestran los controladores del sistema.

SIEMENS
"De repente me di cuenta que al llegar a casa me encontraría el frigorífico vacío."
Conéctate
¡Acceso a Yahoo!
Tema: [supermercados en la red]
M35i
¡WAP es fácil con YAHOO!
Suficientemente resistente
Mensajes con imágenes
El nuevo Siemens M35i
be inspired
Information and Communications
www.siemens.es

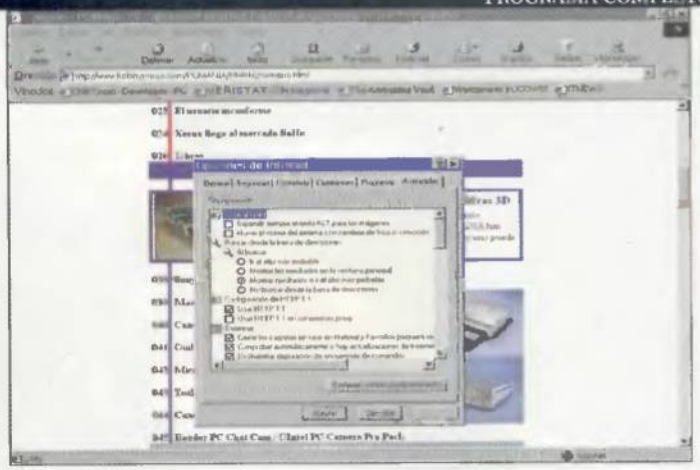
CÓMO ARRANCAR LOS CD-ROM: El CD de PCdriver se arranca automáticamente al insertarlo en la unidad. Si esto no fuera así es necesario ejecutar el fichero EXE que se encuentra en el directorio raíz. En cuanto al menú del CD Demos, es igualmente autoejecutable desde Windows 95/98. En caso de que no suceda así, se debe pulsar dos veces sobre el fichero ejecutable. Algunos de los programas incluidos en este CD pertenecen a la modalidad shareware, lo que implica un pago al autor si se realiza un uso prolongado de los mismos. **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO:** PCmania dispone de un servicio de técnico, donde se pueden consultar dudas acerca de cualquiera de los dos CD. El horario del servicio es de 10 a 14 y de 16 a 20 horas, en el número de teléfono 902 151 801.

11 CD Demos

Nada como un CD rebosante de contenidos para abrir boca a la vuelta de las vacaciones. Para septiembre hemos reservado una gran cantidad de utilidades, tanto para Windows como para Linux, cuatro adictivas demos jugables con las que pasar largas horas enganchados al ordenador, la última versión de «Internet Explorer», una completa recopilación de los programas de intercambio de ficheros más usados en Internet, dos mod para «HΛlf-Life» y «Unreal Tournament», una selección del mejor shareware, parches de «Diablo II», «Tzar» y «Vampire», la Guía de Compras y las secciones habituales de la revista.

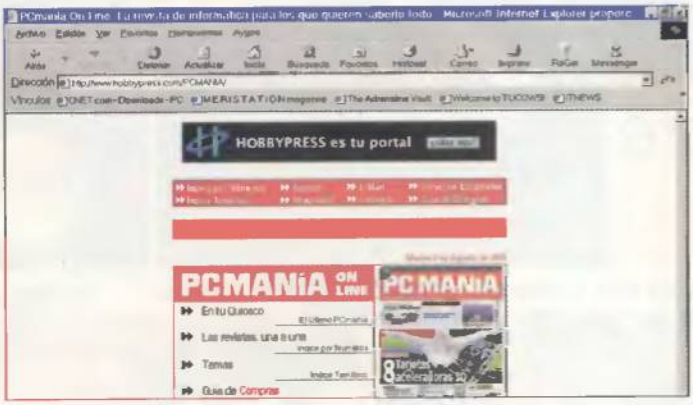
Internet Explorer 5.5

PROGRAMA COMPLETO

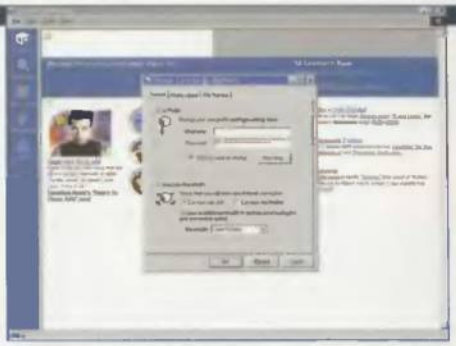


«Internet Explorer 5.5». Esta es la versión que se incluye en Windows Me. Se soportan nuevos formatos y lenguajes populares en Internet.

Ya está aquí la última versión de «Internet Explorer». Los lanzamientos de nuevas versiones de navegadores se suceden a una velocidad vertiginosa debido a la incruenta guerra desatada por llevarse la mayor porción del mercado.
Se incluye soporte para comportamientos de DHTML, así como soporte adicional para texto vertical y estándares como CSS 1. «Internet Explorer 5.5» también tiene un mejor soporte para SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language). Se ha añadido una nueva función de previsualización de páginas así como mejoras en la impresión. Esta versión introduce nuevas características en JScript y VBScript, y una reestructuración de "frames".

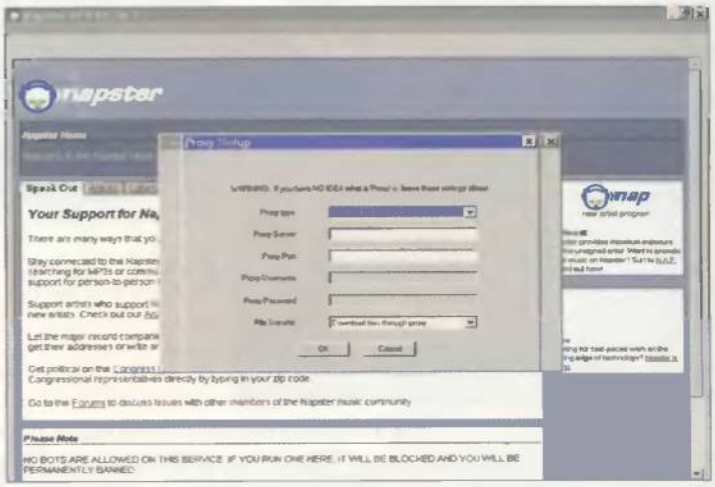


Especial intercambio de ficheros



«Scour Exchange». Acaba de entrar en este mundillo y ya tiene cientos de miles de usuarios.

La polémica parece perseguir a estas controvertidas aplicaciones. Todas ellas están diseñadas para que el usuario pueda compartir sus ficheros con cientos de miles de usuarios de todo el mundo a través de Internet. Hasta aquí todo bien, el problema surge cuando los usuarios no son los dueños de los derechos de autor de los ficheros que comparten. Tanto si utilizan servidores centralizados como si no, es indiscutible que la mayoría de las personas emplean estos programas para intercambiar ficheros MP3 de forma masiva. Incluimos una selección de los más populares para que juzguéis por vosotros mismos. En el CD-ROM podréis encontrar las últimas versiones de «Napster», «Gnutella», «Scour Exchange» y muchos más.



«Napster». Todo un veterano. Tiene pendiente una cita con la justicia que le puede costar el cierre, aunque ya se ha salvado de él en alguna ocasión.

Demos jugables

«Daikatana»

«NASCAR 2000»

«Dino Crisis»

Como todos los meses, no podían faltar algunas demos de los juegos más actuales. Así, en el CD encontraréis las demos de «Daikatana», «Dino Crisis» y «Nascar 2000». El primero es un trepidante "shooter" en primera persona de la mano de John Romero. «Dino Crisis» es un juego de Capcom en tercera persona que recurre a los, siempre de moda, dinosaurios. Entraremos en una isla para capturar a un profesor chiflado. Por último, «NASCAR 2000» posibilita la conducción al volante de un coche de más de 750 CV lanzado a 320 Km/h. El juego completo incluye todas las opciones de configuración de los coches, los pilotos más populares y los circuitos más conocidos.

Vampire: La Mascarada. Redemption

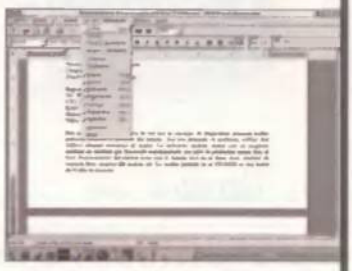
DEMO JUGABLE

Basado en un popular juego de rol de mesa, «Vampire» narra la historia de Christof, un cazador de vampiros que se ve transformado en uno de ellos.
El juego arranca en la Edad Media, momento a partir del cual Christof tendrá que enfrentarse a Vukodlak, un poderoso vampiro. A lo largo de todo el juego, el protagonista tendrá que alimentarse continuamente de sangre humana y esconder sus poderes vampíricos mientras controla a la bestia que hay dentro de él. Desde la Edad Media hasta nuestros días, sólo o en compañía, Christof perseguirá a un enemigo sin alma en un eterno intento por destruirlo.

Linux

«Descent3»

Tres son los programas para Linux que hemos incluido en el CD-ROM de septiembre. La demo del juego «Descent3», el navegador «Netscape Communicator 4.74» y «AbiWord 0.7.10». Este último es un potente editor de texto que nada tiene que envidiar a otros programas similares que hay por el mercado.


«AbiWord 0.7.10»

Utilidades

«Windows Media Player 7»

«Cool Edit 2000»

En nuestra selección de aplicaciones, tanto completas como try-out o demos, cabe destacar los programa «Windows Media Player 7», «MSN Messenger Service 3.0», «Cool Edit 2000» y «Netscape Communicator 4.74». De todas formas, hay algunas sorpresas más que os invitamos a descubrir por vosotros mismos.

Y además...

Shareware

JUEGOS

- LCDOMINÓ
- 1000
- Kyodai
- SouthPark Mario Brothers
- World Empire IV

«World Empire IV». Objetivo: conquistar el mundo.

UTILIDADES

- DLLShow
- KeyKey 2000
- Phone Home
- StealthWatcher 2000
- WinXFiles

VARIOS

- Addict
- EarthNavigator
- Internet Toolbar
- WetSock
- PointCast

«PointCast». Muestra una gran cantidad de información on-line.

Guía de compras

Actualizaciones

- DirectX 7.0a
- Diablo 2 1.03
- Tzar 101-105
- Vampire: La Mascarada. Redemption SDK
- Unreal Forever Tournament Versión 6 (mod para Unreal Tournament)
- Counter Strike Beta 6.6 (mod para Hλlf-Life)

«Counter Strike». Adictivo mod para «Hλlf-Life».

WEB ▶www.kodak.es PRECIO ▶Consultar CONTACTO ▶917 497 663

Kodak renueva su gama de cámaras digitales

CIOCE anuncia las dos novedades en cámaras digitales Kodak, los modelos DC4800 y DC5000.

La cámara digital con zoom DC4800 que cuenta con 3.1 megapíxeles y ofrece un amplio abanico de avanzadas y creativas funciones es la primera de las ofertas de Kodak . En cuanto a DC5000 combina la gran facilidad de manejo con una resolución de 2 megapíxeles y una carcasa impermeable a prueba de golpes.
La DC4800 posee un zoom –óptico de 3x más digital de 2x– que permite, entre otras características técnicas, escoger la apertura, la velocidad de exposición y el valor ISO. Algunas de las opciones fotográficas que ofrece la DC4800 son el balance de color neutro o saturado, blanco y negro, y blanco y negro con filtros rojos, amarillos o sepia. Las fotografías se pueden almacenar a distintos niveles de resolución, desde 3.1 hasta 0.8 megapíxeles. Esta es una cámara especialmente dirigida a fotógrafos o aficionados avanzados, dispone de un nuevo sistema de controles sencillos que permiten cambiar rápidamente los parámetros de la cámara, como la exposición y la profundidad de campo, sin necesidad de recurrir a los menús en pantalla, como sucede con la mayoría de cámaras digitales.
Por su parte, la cámara DC5000 dispone de una gran adaptabilidad a condiciones climatológicas adversas y una carcasa robusta a prueba de golpes. Además, posee unos controles de fácil manejo. Todas estas características han sido diseñadas para aplicaciones en entornos de servicios de emergencia y seguridad. ■

Modelos exclusivos

A pesar de su apariencia robusta, el modelo DC5000 es una cámara compacta que cuenta con un zoom óptico de 2x que se puede extender digitalmente a 6x, y que alcanza una resolución de 2 Megapíxeles.

WEB ▶www.macromedia.com PRECIO ▶Consultar CONTACTO ▶932 371 208

Presentación de Macromedia Flash 5

Con total integración con «Macromedia Generator» y las tecnologías servidor XML, la compañía abre el camino a una nueva era de aplicaciones Web.

Macromedia anuncia las nuevas prestaciones del player «Macromedia Flash 5». Permitirá a los desarrolladores Web crear un nuevo tipo de aplicaciones Web muy innovadoras, que encantarán a los usuarios de Internet. Anunciado esta misma semana, «Macromedia Flash 5» es el estándar profesional para la creación de experiencias Web de alto impacto. El reproductor «Macromedia Flash 5» es gratuito y está previsto que esté disponible para finales de agosto.
Permite al usuario experimentar los contenidos creados con dicho programa, así como los de versiones anteriores.
«Macromedia Flash 5» se integra perfectamente con las tecnologías servidor líderes de mercado, como XML para la transferencia de datos estructurados, o «Macromedia Generator», para la distribución de contenidos visuales en tiempo real. El player «Macromedia Flash 5» también soporta texto formateado para HTML dentro de los contenidos de «Flash», así como la capacidad para mantener una conexion persistente entre cliente y servidor, que permita compartir en tiempo real la información XML en aplicaciones de negocio estratégicas. El player también utiliza el nuevo lenguaje que se crea con la quinta versión de este programa, denominado ActionScript, que ahora es mucho mas sencillo de programar, ya que posee la misma sintaxis y estructura que JavaScript.
Este player es totalmente compatible para los contenidos creados con versiones anteriores de «Macromedia Flash». Igualmente, los diseñadores podrán crear contenidos que se visualizarán con las versiones anteriores del player. ■

WEB ▶www.aui.es

En España, la tarifa no es tan plana

Según la Asociación de Internautas, los servicios de las distintas compañías sólo sirven para acallar las quejas de los usuarios.

Aunque Retevisión y la filial de Telefónica, Terra, lanzaron sus ofertas en julio, la tarifa de conexión a Internet en territorio español sigue sin ser del todo plana. Cierto es que ya han hecho aparición otras ofertas de mayor duración y mejor precio por parte de otros servidores de telecomunicación, como Wanadoo. Incluso lo han hecho empresas que en un principio ofrecían únicamente servicios de conexión a Internet, como Arrakis. Pero el precio no varía ostensiblemente y, la conexión, tampoco. El próximo mes de noviembre se efectuará la liberalización que permitirá, entre otras cosas, cambiar de teléfono móvil manteniendo el número o disfrutar de una tarifa plana real, sin interrupciones horarias y con un precio más ajustado que el establecido por Terra. De todos modos, aún está por ver la oferta de Telefónica, que promete una mejora frente a los servicios actuales. En cuanto a las compañías de cable como Madritel, Supercable u ONO ya tienen sus ofertas en la calle, pero resultan un tanto limitadoras, pues venden paquetes de descarga basada en el consumo de Megas. A más consumo, mayor precio a pagar. ■

WEB ▶www.olympics.com

A Sydney se llega **por Internet**

Es la primera vez que pueden comprarse entradas a través de Internet para los Juegos Olímpicos.

Los Juegos Olímpicos ya están en marcha y, desde hace un mes, la página Web www.olympics.com permite a los internautas adquirir las entradas para las numerosas competiciones que se están llevando a cabo. Es la primera vez que el evento proporciona tanta información on-line y presta este servicio para los asiduos a las compras electrónicas. Los interesados pueden realizar sus pedidos en la página Web www.olympics.com/eng/tickets/index.html, así como visualizar la información de sus compras. ■

WEB ▶www.napster.com

Napster abre **paso a la polémica**

Aún en vías judiciales, «Napster» da paso a otros programas que realizan las mismas tareas de intercambio de ficheros MP3.

Desde que los tribunales estadounidenses consideraron las quejas de grupos como Metallica, debido al incesante pirateo de temas musicales de distintas compañías discográficas, «Napster» está en tela de juicio. Ha abierto y cerrado su página Web en varias ocasiones y siempre existe una alegación que rebate la decisión de los jueces.
Mientras, hacen aparición otros programas, aprovechándose del tirón publicitario que Napster está originando en medios televisivos y, por supuesto, en Internet. Algunos de estos programas se pueden encontrar en swapoo.zophar.net y www.scour.com. Estos programas son, al igual que «Napster», gratuitos, y aunque aún no cuentan con los 20 millones de usuarios del controvertido programa, ofrecen otras opciones a los melómanos de la Red. ■

WEB ▶www.microsoft.com

Primer **Service Pack** para Windows 2000

Usuarios del sistema operativo consideran que Windows 2000 es sólido para la empresa.

Microsoft ha anunciado la disponibilidad del primer Service Pack de Windows 2000. Microsoft ha trabajado para conseguir una rápida y fácil implantación de Windows 2000 y un sistema de mantenimiento más sencillo, incluso para las organizaciones más grandes. Con el lanzamiento del primer Service Pack de Windows 2000 (Windows 2000 SP 1), Microsoft ha dado un paso más, ofreciendo más beneficios, actualizando el proceso de implantación para los clientes y entregando una plataforma a los departamentos de TI y directores que les permita actualizar y gestionar los miles de PC que se encuentran en sus empresas. Asimismo, opiniones obtenidas de usuarios que han utilizado Windows 2000 han sido muy positivas, como la de TELUS, compañía que estando el sistema operativo en fase de creación, lo probó en 20.000 ordenadores de sobremesa y portátiles con el fin de mejorar su estabilidad. ■

WEB ▶www.hp.es PRECIO ▶57.900 ptas.

Multifuncional para **fomentar la creatividad**

El nuevo multifuncional HP PSC 500 está diseñado para facilitar la creación de documentos y trabajos en el hogar y la pequeña oficina ahorrando espacio, dinero y tiempo.

Hewlett-Packard ha presentado HP PSC 500, un nuevo equipo multifuncional que realiza creaciones de alta calidad con gran variedad de colores y un fácil manejo para toda la familia. La novedosa HP PSC 500 es, en un solo producto, impresora, escáner y fotocopiadora de muy alta calidad.
El nuevo multifuncional de HP ha sido especialmente diseñado para realizar funciones de impresión, escaneado y copia a color de alta calidad. El HP PSC 500, además, incorpora un software especial que ofrece a toda la familia la posibilidad de realizar composiciones de gran creatividad o todo lo que les sugiera su imaginación, ya que una de las características que presenta es la de poder trabajar sin necesidad de conectarse a un PC.
El nuevo HP PSC 500 es el complemento ideal para la preparación de eventos. Su facilidad de manejo permite a los usuarios diseñar y realizar sus propias tarjetas de felicitación, composiciones fotográficas, trabajos escolares, rótulos, etc. ■

OPINIÓN

Carlos Burgos
Redactor de PCmanía

Don Dinero rinde culto al Gigahertzio

Intel convierte la economía global en la marabunta del riesgo.

Corre el año 1969. Se inventa el Harrier, avión capaz de despegar verticalmente. El hombre viaja (o tal engaño quieren engendrar) a la Luna. Y una pequeña compañía llamada Intel lanza el primer chip de memoria de 1 Kilobyte. Todo son progresos en la dorada y agria época de los pantalones de campana y las camisas con chorreras.

Pero, cubierta de un halo de impetuosa idiosincrasia, Intel empieza a despuntar con sus alardes tecnológicos: aunque no servía para mucho más que encender una cuantas luces intermitentemente, el segundo chip comercial, el 8008, permite a los yanquis mirar con desdén a sus vecinos nipones. Norteamérica ya tiene su primer chip de 8 bits. Un año más tarde, los 64 K quiebran todas las previsiones, comerciales y filosóficas. Se acercaba, en boca de los gurús, el principio del fin.

Pero no era más que el fin del libre mercado que primitivas PYMES como MITS (con su Altair), o Busicomp (copando el mercado de calculadoras), disfrutaban alegremente. Pues aparecieron los competidores. Y desde entonces, no hay quien respire. El mercado es puro tormento para los accionistas; el NASDAQ tiñe de locura los marcadores de la bolsa, día a día. La última facturación trimestral de Intel alcanza los 8.300 millones de dólares. Gran parte de esos beneficios se destinan a la investigación de sistemas nanotecnológicos. Ya van por las 0.18 micras, lo que permite conglomerar en una superficie de tres centímetros cuadrados nueve millones y medio de transistores.

Y otra parte del pastel se invierte en adquisiciones de empresas como Trillium Digital Systems que, dentro de lo que cabe, ha salido "barata": 300 millones de dólares. Al final, Microsoft va tener que hacer la pregunta del millón a su febril socio... ¿Hasta dónde quieren llegar?

WEB ▸www.hp.es PRECIO ▸17.900 y 25.900 ptas. CONTACTO ▸902 150 151

Hewlett-Packard amplía su familia de escáneres

Los escáneres HP ScanJet 4300c y ScanJet 3400c incorporan características muy útiles que proporcionan comodidad y control.

Hewlett-Packard ha ampliado su ya extensa y atractiva gama de escáneres con la incorporación de dos nuevos modelos. Concretamente, ha lanzado los escáneres HP ScanJet 4300c y HP ScanJet 3400c.

Estos dos nuevos productos presentan el exclusivo software «HP PrecisionScan LTX», con capacidad para insertar imágenes directamente desde el escáner a la Web mediante la tecnología HP "Scan to Web". Además, ambos modelos incorporan un sistema de conexión dual mediante conexión USB y puerto paralelo. Su profundidad de color es de 36 bits y una resolución óptica de 600 ppp.

HP ScanJet 4300c está destinado a usuarios profesionales que trabajan en el hogar. Así, incorpora cómodos dispositivos como los botones situados en la parte frontal del escáner, que permiten escanear y enviar e-mails, o el botón de control para copiar a color con display LCD. ■

WEB ▸www.3m.com PRECIO ▸Consultar CONTACTO ▸913 216 000

Filtro de privacidad 3M para portátiles

3M, compañía norteamericana con más de 60.000 productos diferentes en el mercado, ha lanzado un nuevo filtro de privacidad para ordenadores portátiles.

El filtro de privacidad para portátiles de 3M es una lámina que se adapta perfectamente a cualquier ordenador y que gracias a su exclusiva tecnología patentada de micropersianas, garantiza la total confidencialidad de los datos. De esta manera, sólo la persona que se sitúe directamente enfrente del monitor podrá ver claramente la información, mientras que aquellos que no se encuentren en el ángulo de visión adecuado sólo verán una pantalla negra. Este producto es muy útil en lugares públicos y transportes como trenes y aviones. ■

WEB ▸www.creative.com PRECIO ▸7.000 ptas de descuento. CONTACTO ▸ 917 020 911

Creative Labs reembolsa 7.000 ptas.

Las tarjetas de sonido SoundBlaster más baratas que nunca.

El proveedor líder de soluciones Personal Digital Entertainment (PDE), ha puesto en marcha una nueva oferta por la que el usuario que adquiera una tarjeta de sonido de Creative Labs tendrá derecho a solicitar un interesante reembolso de dinero. Se pueden llegar a percibir reembolsos de hasta 7.000 ptas. por la compra de dicha tarjeta. Tras adquirir el producto, debe enviarse la pegatina promocional de la caja para recibir el descuento a modo de cheque. ■

WEB ▸www.targus.com PRECIO ▸9.995 ptas. CONTACTO ▸935 442 006

Sistema antirrobo Targus para portátiles

El sistema se acopla al maletín o directamente a la ranura de seguridad.

Diseñado para detener el reciente incremento en los robos de ordenadores portátiles en aeropuertos, hoteles y oficinas, DEFCON 1, presentado por Targus Spain, es el primer sistema de seguridad para ordenadores portátiles que ofrece protección a los usuarios en cualquier lugar y situación.

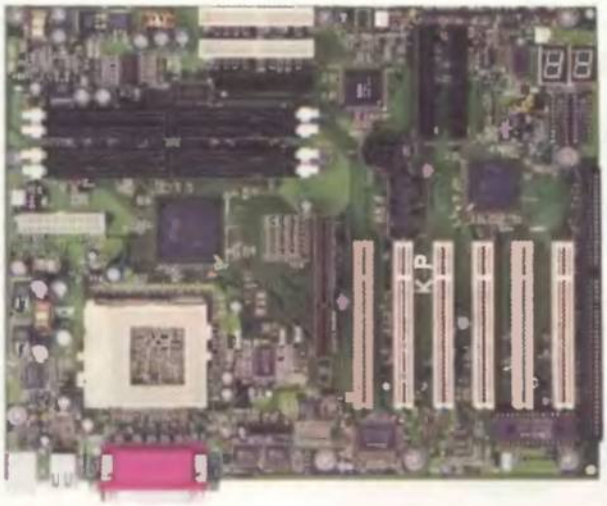
El sistema de seguridad DEFCON 1 incluye un sensor de movimiento y se puede acoplar directamente al maletín de transporte o a la ranura de seguridad que se encuentra en el 95% de los portátiles, ofreciendo la máxima seguridad. ■

WEB ▶www.samsung.com PRECIO ▶38.400 ptas. CONTACTO ▶932 616 700

Placa base EPoX para Socket 370

Kinyo ya tiene disponible la placa base EP-BX7+, con una integración de componentes de alta calidad y un rendimiento notable.

EP-BX7 está basada en el chipset Intel 440BX, AGPset que ofrece 100 MHz y 133 MHz de bus, soportando un solo slot-1 Pentium II o Pentium III. El slot AGP es compatible con cualquier ordenador AGP, sacando un máximo provecho de las posibilidades 2D/3D de las tarjetas gráficas aceleradoras y su ancho de banda sin reducir las prestaciones de otras tarjetas PCI. La tecnología AGP permite también aplicaciones de realidad virtual para utilizar más espacio en buffer de texturas, tanto como se necesite sin grandes gastos en componentes o actualización de hardware. Como novedad incluye el controlador IDE-RAID HPT368.



Justo como su nombre indica, el IDE-RAID HPT368 soporta RAID 0, 1 y 0+1. Es ideal para las pequeñas y medianas empresas que necesiten un mirror en su servidor –logrando grandes capacidades– un disco duro de 27 Gigas es una solución mucho más económica que el RAID SCSI para A/V. El protocolo UDMA 66 ha roto el existente UDMA 33 estándar, actualmente doblado por las ratios de transferencia del UDMA66. Incluye el software «USDM», otra innovación exclusiva de EPoX y que soporta la EP-BX7, con lo que le proporciona una importante información en tiempo real sobre el control de su sistema para realizar un mantenimiento óptimo en todas las situaciones críticas que se pueden dar. ■

WEB ▶www.3m.com
CONTACTO ▶913 216 000

3M lanza su línea ergonómica Top-Comfort

3M, compañía con más de 60.000 productos en el mercado, presenta su nueva línea de productos.

Entre las soluciones de la línea Top-Comfort, que se unen a los productos ya comercializados de la línea de Prevención Total de 3M, figuran reposamuñecas de teclado, soportes de documentos estándar, reposapiés, filtros de pantalla, soportes de monitor y superficies de precisión para ratón. Todos ellos están diseñados para cumplir altos estándares de calidad. ■

WEB ▶www.fastiberica.com PRECIO ▶30.000 ptas. CONTACTO ▶917 541 212

Sistema de edición digital DV.go

FAST lanza al mercado su revolucionario sistema de edición digital DV.go, gran calidad por debajo de las 30.000 ptas.

Con DV.go es posible grabar la película directamente desde el dispositivo DV al PC en formato DV nativo, editarla con el potente software de edición «Video Studio 4.0SE» en castellano e incluir impresionantes efectos especiales, títulos, filtros y grabarlo en una cinta DV, en un CD-ROM. ■

WEB ▶www.nec.com PRECIO ▶820.120 ptas.

NEC presenta su tecnología ambix

NEC, líder mundial del mercado de monitores LCD, vuelve a establecer estándares innovadores.

Los modelos MultiSync LCD 1525X y 1810X, ya tienen conexiones digitales de vídeo, lo que significa que NEC está allanando el camino hacia el futuro digital.
NEC, el único proveedor hasta la fecha de esta tecnología, también ha integrado una interfaz analógica en estos modelos, de forma que los usuarios tienen garantizada la mayor protección posible para la inversión que van a realizar.
La integración de conexiones digital y analógica ha sido posible gracias a la patentada tecnología ambix, que fue desarrollada por NEC en cooperación con reconocidos fabricantes de PC y de tarjetas gráficas.
Las interfaces digitales LCD harán que el trabajo en pantalla sea más amigable en el futuro para los usuarios de PC. Las tarjetas gráficas adaptadas a esta tecnología reducirán las pérdidas de datos y eliminarán los tediosos procedimientos de preconfiguración (posición de la imagen, anchura y claridad) requeridos hasta ahora. Además, a lo largo de este año, algunos de los principales fabricantes de PC lanzarán productos similares. Por otro lado, NEC tiene previsto implantar esta tecnología en los monitores CRT. ■

WEB ▸www.iomega.com PRECIO ▸ 24.990 ptas. CONTACTO ▸976 766 119

Kit de inicio iomega zip 100 USB

El kit incluye una unidad zip USB de 100 Megas, tres discos zip y software especial para usuarios de PC.

Iomega International, líder en soluciones de almacenamiento portátil inteligente, ha anunciado la distribución de su nuevo kit de inicio con la unidad zip USB de 100 Megas. Este paquete de soluciones de hardware y software representa la forma más sencilla de obtener todas las herramientas necesarias para proteger, almacenar y hacer copias de seguridad de música, fotografías, archivos y demás información importante. El kit de inicio zip 100 Megas USB tiene capacidad para registrar casi cinco horas de audio MP3, capturar miles de imágenes digitales y hacer copias de seguridad de hasta 300 Megas de archivos importantes.

El kit de inicio incluye una unidad zip USB externa de 100 Megas, cable USB, unidad de almacenamiento de corriente, paquete de bienvenida y tres discos zip de 100 Megas (uno verde, otro amarillo y otro gris) para guardar archivos importantes.

El kit contiene, asimismo, dos CD-ROM: uno con «Iomegaware 2.2.1» y el otro con aplicaciones de software para usuarios de PC que incluye soluciones de Adobe, así como un manual en HTML. ■

WEB ▸www.microtekeurope.com PRECIO ▸39.900 ptas.

Microtek presenta ScanMaker 4700

Este escáner de 42 bits permite escanear imágenes perfectas de una sola pasada, además de incluir plantillas para mejorar la imagen sin retocarla.

Microtek, el mayor fabricante del mundo de escáneres de sobremesa y líder en soluciones de tratamiento de imágenes gráficas, acaba de presentar el ScanMaker 4700, el nuevo estándar precio-rendimiento en escáneres de sobremesa de 42 bits reales a 1200 ppi. Sus potentes características ofrecen una excelente calidad y definición de imagen requeridas para los proyectos exigentes de edición en color y aportan calidad de preimpresión a su estudio, oficina u hogar. Es ideal para usuarios de pequeñas oficinas y oficinas domésticas que necesiten un escáner que proporcione alta resolución, altas velocidades de escaneado, facilidad de uso y gran calidad de imagen a un precio asequible.

"El ScanMaker 4700 destaca entre los demás escáneres del mercado porque captura imagénes de alta resolución a 1200 ppi en una sola pasada", afirmó Mark van Ede, director de ventas para España de Microtek. "Si a eso le añadimos su profundidad de color de 42 bits reales, una sencilla configuración USB y un manejo sencillo, se obtiene uno de los escáneres más completos del mercado". ■

WEB ▸www.oki.es

PRECIO ▸Consultar

OKI y Olimpia presentan NLX200

OKI Systems Ibérica, empresa líder mundial en ofimática, y Olimpia, presentan un modelo de ordenador de sobremesa de máxima integración.

Con este nuevo formato, la unidad central tiene una altura de tan sólo nueve centímetros, por lo que se convierte en el ordenador de sobremesa ideal para despachos y entornos de trabajo en los que el espacio y la estética sean factores decisivos.

El OKI-Olympia NLX 2000 incorpora un procesador Intel Celeron A500, disco duro de 8,3 Gigas UltraDMA 66 y 64 Megas de memoria RAM. Dispone también de controladora de sonido AC97 y de tarjeta de red Intel 10/100, ambas integradas en la placa principal además de funciones Wake on LAN, Wake on Ring y Suspend to RAM.

Completamente equipado con multimedia, dispone de ventajas como autodetección de la temperatura del procesador. ■

BREVES

Agenda con radio de Oregon Scientific

Bajo un avanzado diseño, basado en el formato de un reducido Compact Disc, esta agenda electrónica incluye como principal novedad una radio FM.

El dispositivo KO 6003 R dispone de un pequeño teclado y calculadora con convertidor de monedas, que resulta muy cómoda al estar separada del teclado principal.

Toshiba integra Celeron

La división informática de Toshiba España ha lanzado al mercado dos nuevos ordenadores portátiles de la familia Satellite. En ellos ha implementado el procesador Celeron y ofrece también un año de garantía, con recogida y entrega en domicilio. Por su relación de precio/prestaciones se convierten en la mejor opción de informática portátil para el usuario doméstico.

Monitor Rein de línea profesional

Rein Computer, distribuidor y fabricante de los monitores de alta calidad Eye-Q y distribuidor de PC y periféricos de ordenador, ha presentado recientemente el nuevo monitor Eye-Q 777 de 22 pulgadas y pantalla plana Natural Flat Diamontron. Este monitor es perfecto para aplicaciones profesionales que necesiten imágenes de alta calidad y funciones avanzadas.

Nueva gama de altavoces Logic3

Logic3 acaba de lanzar una nueva gama de altavoces de alta calidad, diseñados especificamente para el uso con el PC. Desde un precio de 2.995 pesetas en el modelo ES20, hasta las 6.995 pesetas para el modelo ES80, Logic3 se asegura un hueco en el mercado de los altavoces de última generación, provistos de alimentador y aislados magnéticamente.

Organiza tu vuelta de vacaciones con el nuevo Compaq iPaq PocketPC

Compaq iPaq Pocket PC

- Procesador Intel 206Mhz
- Pantalla TFT color sensible a la luz
- Pocket Word, Excel, Internet Explorer, Outlook 2000

La revolución de los PCs de bolsillo ya en:

www.pecenet.com

precionet: 87.500pts.+IVA

Sin comisiones ni gastos de envío

Precio y especificaciones técnicas sujetos a cambios de fabricante

Compra los mejores marcas de informática al precio más bajo del mercado. **¡Garantizado!**

Toda la información de cada producto, y los puedes comparar entre sí. **¡Rapidísimo!**

Recibe el producto a portes pagados y en los plazos prometidos. **¡Transparente!**

Compra informática por Internet, o por teléfono, con total seguridad y garantía. **¡Tranquilamente!**

- *Ordenadores (PC's y Mac)*
- *Consolas y videojuegos*
- *Impresoras*
- *Software*
- *Periféricos*
- *Componentes y Consumibles*

Teléfono de ventas y atención al cliente **902 50 50 00**

OPINIÓN

Pablo Aguilar
Responsable de CD-ROM de PCmanía

El fragor de la batalla

La lucha sin cuartel que se viene manteniendo desde casi los comienzos de Internet por hacerse con el mercado de los navegadores se nota en el día a día de la Red.

Al principio fue Netscape, y durante unos cuantos años navegó a sus anchas por el proceloso mar de Internet. Sin embargo, no tardaron en salirle competidores y, concretamente Microsoft, también se lanzó al agua.

Por aquel entonces, Netscape era el navegador más utilizado y la amenaza de Microsoft no parecía muy seria. Sin embargo, la compañía del poderoso Bill Gates no tardó en cambiar de estrategia y decidió incluir su navegador en su flamante sistema operativo Windows 95. Esto supuso un mazazo para Netscape, que vio ampliamente reducida su cuota de mercado.

Desde entonces hasta ahora se han ido sucediendo las distintas versiones de ambos navegadores, siempre con la loable pero discutible intención de arrancar un pellizco de la cuota de mercado del rival.

La batalla no sólo se ha desarrollado en ese terreno: también hay denuncias y juicios de por medio, como todo el mundo sabe.

A día de hoy, el navegador de Microsoft es el momentáneo vencedor en esta peculiar lucha, debido a un mejor comportamiento general y al hecho de estar incluido en el sistema operativo mayoritario. Sin embargo, con el lanzamiento de Netscape Communicator 6, la batalla se recrudece. Y es que esta nueva versión promete, sobre todo por su política de código abierto y por tener detrás a un gigante de las telecomunicaciones como es AOL. A esto hay que sumarle la preocupante falta de estabilidad del navegador de Microsoft que le ha valido el sobrenombre de "Exploter" y que no ha sido corregida en la interesante versión 5.5.

De momento, Microsoft lleva la ventaja de la delantera porque su navegador ya está en la calle. Veremos qué sucede.

WEB ▸www.sinvirus.com WEB ▸www.pandasoftware.es

Gran éxito de la primera campaña Sin Virus

Medio millón de visitas, más de 350.000 virus desinfectados y 400.000 descargas de Panda Antivirus Lite es el balance obtenido en la Primera Campaña Nacional Anti Virus puesta en marcha por Panda Software.

Durante los quince días últimos del mes de julio se desarrolló en Internet la primera campaña antivirus de España, puesta en marcha por Panda Software y el Ministerio de Ciencia y Tecnología, que contó con la colaboración y ayuda de muchas empresas ubicadas en el ámbito informático, entre las que estaba PCmanía. Una campaña que partía de la dirección www.sinvirus.com desde la que se ofrecía al usuario una serie de consejos acerca de la mejor forma de proteger su sistema contra la amenaza que suponen estos programas malignos, así como una versión reducida del programa antivirus de Panda. De entre todas las consultas recibidas, resulta curioso cómo un virus relativamente antiguo como es Happy99 sigue siendo de los que mayores quebraderos de cabeza ocasiona a los usuarios. Quizás esto sea debido a que poco más de la mitad de los usuarios dice tener instalado un antivirus en su ordenador. ■

La campaña en cifras

Visitas: 516.122
Páginas vistas: 3.075.214
Descargas del antivirus: 403.256
Virus eliminados: 348.195
Vías de infección:
e-mail 56%, disquete 31%, CD-ROM 5%

WEB ▸www.el-espia.com PRECIO ▸4.996 ptas. CONTACTO ▸902 226 226

Un espía para vigilar nuestro sistema

Saber con exactitud todas las tareas que se han realizado en el ordenador es lo que oferta este programa de curioso nombre.

Cuando disponemos de un ordenador expuesto a todo tipo de visitas por parte de otras personas, en ocasiones es interesante conocer qué ha hecho cada una de ellas.

«El Espía» es un programa que permite conocer todo lo que ocurre en el ordenador, desde las páginas Web que se han visitado hasta qué programas se han abierto, los passwords que se han utilizado y, en general, cualquier evento que acontezca en la máquina. Y todo ello

de forma totalmente transparente al usuario, que ni siquiera conocerá la existencia del programa que está vigilando cada una de sus acciones. Su potencia es tal, que incluso sabremos los textos que se han escrito, así como la posibilidad de buscar lo que deseemos en el registro que crea.

El programa ha sido probado en multitud de configuraciones diferentes y funciona bajo cualquier versión de Windows, incluida la 2000. ■

WEB ▶www.ddmultimedia.com PRECIO ▶6.950 ptas. CONTACTO ▶913 040 622

Recurrir las multas desde el ordenador

La compañía Prensa Técnica ha editado recientemente el programa «Multa Pro», gracias al cual podremos recurrir todo tipo de sanciones cometidas con nuestro vehículo.

Muchas personas piensan que las multas con las que las autoridades nos sancionan en ocasiones son excesivas en su cuantía, o a su modo de ver, injustas en gran medida. En estos casos reclamar se convierte en una necesidad, aunque la complejidad de los procedimientos legales en la mayoría de los casos suelen echar atrás a más de uno. Para ayudarnos en esta tarea existe «Multa Pro», un programa para recurrir multas de circulación de forma cómoda y sencilla. El software permite reclamar frente a sanciones impuestas por medidas de seguridad en el vehículo, alumbrado, conducción peligrosa o adelantamientos incorrectos. También es posible hacer lo propio con multas de alcoholemia, exceso de velocidad o aparcamiento indebido, probablemente las más numerosas. En cada caso concreto indica el recurso más apropiado, mostrando los cauces necesarios a aquellos que los desconocen. ■

WEB ▶www.dell.com WEB ▶www.redhat.com

Linux en ordenadores Dell con Red Hat

De este modo, el sistema operativo libre se convierte en el tercer sistema de la compañía Dell.

El anuncio realizado por Dell el pasado mes de junio se engloba en la alianza One Source (una sola fuente) establecida entre Dell y Red Hat, con el objeto de extender la aceptación comercial y responder al crecimiento de sistemas para infraestructuras de Internet basadas en Linux.
Añadir Linux como sistema operativo refleja también el compromiso de Dell hacia éste como futuro sistema operativo en las aplicaciones donde Unís está presente. De esta forma, Linux se establece como tercer sistema dentro de los equipos Dell, por detrás de Windows y NetWare. Los planes de Dell contemplan inicialmente los sistemas IA-32 de Intel, aunque Red Hat está ya trabajando la migración de Linux hacia sistemas de alto nivel basados en arquitectura IA-64. A pesar de esto, Dell ofrece a sus clientes la posibilidad de instalar de fábrica Red Hat Linux en, al menos, una plataforma de cada línea de producto de ordenadores de sobremesa y portátiles. ■

CONTACTO ▶915 224 642

Últimos golpes contra la piratería

Tenerife, Sevilla, Palma de Mallorca y Almería han sido las últimas cuatro ciudades en las que se ha incautado material ilegal.

La Federación para la protección de la propiedad intelectual informó recientemente de las últimas actividades que se han desarrollado en España contra la piratería por parte de la Policía Nacional y la Guardia Civil. En Tenerife se intervinieron 448 CD y 2 grabadoras en el mercadillo de Santa Cruz de Tenerife, con un saldo final de ocho detenidos así como diverso material incautado en seis vehículos.
En Sevilla se detuvo a J.J.L. al encontrarse vendiendo CD falsos en el mercadillo de "Su Eminencia", interviniendo, además, 147 CD con juegos y música.
En Palma de Mallorca la benemérita se hizo con 2 ordenadores, 2 grabadoras, 344 juegos copiados, 1 chip para la manipulación de la consola Playstation y 40 carátulas.
Por último, en el Cabo de Gata se encontraron en el domicilio y vehículo de M.G.S. más de un millar de discos con música, 15 con juegos y diversas carátulas y etiquetas. ■

WEB ▶www.lodisoft.com
PRECIO ▶Entre 6.990 y 8.990 ptas.
CONTACTO ▶915 569 858

La mejor forma de aprender idiomas

El pack de inglés llamado "La Solución" es el más completo del mercado.

Auralog, una de las compañías más importantes en el campo del aprendizaje de idiomas a través del reconocimiento de voz, lanza a finales del mes de agosto el pack completo de inglés «Tell me More. La Solución». El programa integra en su diseño las últimas innovaciones tecnológicas en las que ha estado trabajando el departamento de I+D de Auralog. Fruto de este trabajo nació la tecnología SETS (Spoken Error Tracking System), que permite detectar de inmediato los errores de pronunciación, como su nombre indica. Además, de forma paralela, se ha habilitado una página Web que facilita a los usuarios reunirse e intercambiar experiencias desde cualquier parte del mundo. En este foro (club.auralog.com) se puede conversar, jugar, resolver dudas e incluso mantener correspondencia con amigos.
En palabras de Nagi Sioufi, presidente de Auralog, "esta nueva versión de «Tell me More» se acerca al concepto de profesor virtual". Esto es posible gracias al servicio de tutoría on-line, en el que un profesor realiza un seguimiento del alumno resolviendo sus dudas y corrigiendo los ejercicios. ■

OPINIÓN

Jesús M. Montané
Redactor de PCmania

Contra la contracultura

La subversión no es el derecho de los estúpidos, sino el privilegio de los inteligentes.

La facción españolita y rebelde de la Red practica el humor de los Segura, de la Iglesia y Wyoming. Grosero, zafio e indigesto. Visitemos, por ejemplo, el pretendido colmo de la libertad de expresión y el cachondeo. "¡Tus muertos!", se llama. Un espacio para que todos, en teoría todos, podamos hacer notar nuestro enojo, con quién lo tenemos y porqué. Los foros están organizados por temas. Política. Trabajo. Estudios. Telefónica. Sólo hay que entrar y redactar un mensaje. Ahora bien, si lo hacemos, si participamos aún después de haber leído el resto de aportaciones, es que realmente nos merecemos algo como "¡Tus muertos!". Su recopilación de exabrutos y de Torrentes gracias resulta, en una palabra, vergonzoso. Un ejemplo. A la hora de hablar de terrorismo se argumenta, entre pésimos, obvios chistecillos, que "Sevilla apoya a ETA", que "los españoles están en fila y con la boca cerrada, misión cumplida" o que, menuda perla, "no hay otra solución que matar y matar y matar". En otros apartados, los descalificativos a "moros", "negros", "sudacas" y "perras" (por mujeres) se repiten con la vehemencia mecánica, y ridícula, del personaje de las últimas páginas de "Hannibal" a quien rebanan, por partes, el seso en vida.
"¡Tus muertos!" recibe, además, frecuentes visitas, y textos, de varios cientos de alumnos del Führer que, con una impresionante dureza verbal, arremeten, simple y llanamente, contra todo. Sólo se salvan ellos y "los pelaos" (sic), que por lo visto son otros.
Mientras tanto, Leo Bassi, desde su también subversiva pero inteligentísima página oficial, que se llama como él, ha lanzado una encuesta. Pregunta el payaso norteamericano a qué, o a quiénes, salvaríamos del Juicio Final. La cocaína y los nazis tienen el "no" de varios miles de votantes.
Yo tampoco salvaría a "¡Tus muertos!". Pero de eso debe ocuparse un juez, y no Leo Bassi.

WEB ▸www.encuentros.net

Un paso hacia delante dentro de los "chats"

El mundo de los "chats" da un paso hacia delante. Encuentros.net cambia el modelo de frialdad de este tipo de puntos de encuentro en la Red para llegar hasta las relaciones personales.

Tras el éxito que supusieron los chat en su momento, y que aún se mantiene con un alto índice de participación, parecía inevitable dar un paso adelante hacia un modelo que, traspasado la frialdad de las temáticas objetivas, sirviera de lanzamiento a las relaciones personales. En España, donde funciona como Encuentros.net,

su progresión es imparable, debido, sin duda, a lo que se considera aportación genuina: la posibilidad de cambiar el foco de interés desde una temática de discusión (chat) hacia el mundo individualizado de los intereses, las necesidades, las relaciones y los afectos personales; desde el ámbito del grupo, al de la relación interpersonal. Y todo ello gracias a un programa que facilita el encuentro con las personas que se ajusten a nuestras preferencias. ■

WEB ▸www.ibazar.es

iBazar.es lanza una versión más interactiva de su página

La interactividad de la Web se incrementa con más links, que incluyen un sistema de ayuda y servicios como MiBazar o el Boletín de los chollos.

iBazar.es ha anunciado el lanzamiento de una nueva versión de su Web, que se puede encontrar on-line. Al tratarse de una versión más interactiva, permite ofrecer las mejores condiciones a la hora de realizar subastas on-line. El formato cuenta con servicios personalizados para los usuarios como "MiBazar"; un servicio de información sobre las gangas que aparecen a subasta denominado el "Boletín de los chollos"; nuevos formularios de objetos para tener más datos sobre los productos que están a la venta, así como un "Magazine" dedicado al mundo de las subastas. ■

WEB ▸www.africaclub.com

La Web para enamorados de África

africaclub.com es una Web para los amantes de África, sus tradiciones y, especialmente, su arte.

Está realizada desde Madrid por José Francisco Ortega, gran conocedor y amante del continente negro en todas sus vertientes.
El eje de la oferta de africaclub.com se basa en una completa tienda virtual especializada en arte africano. Una buena parte de los productos en venta incluyen comentarios de Nikiema Yata, un personaje ficticio que nos habla del origen y significado del arte africano. ■

WEB ▸www.golfspain.com

golfspain.com apuesta por la combinación del mundo on-line y off-line

Con la adquisición de Call & Play y Mastergolf, amplía su oferta de servicios para jugadores y campos de golf.

Golfspain.com ha adquirido dos empresas líderes del mundo off-line, Call & Play y Master Golf, ampliando, de esta forma, su gama de servicios y duplicando su equipo profesional.
Los directivos y profesionales de ambas compañías se integran totalmente en la estructura de golfspain.com creando el mayor equipo de profesionales especializado en servicios de este deporte en nuestro país. ■

WEB www.granavenida.com

Un **punto de encuentro** para los más jóvenes

Los trucos de los últimos videojuegos, los estrenos de cine y los mejores trailers, humor, música, literatura... son algunos de los atractivos con los que cuenta GranAvenida.com

OCS Net, la división de Internet del Grupo OCS ha presentado GranAvenida.com, el mayor portal de ocio y entretenimiento creado por y para los más jóvenes. Un nuevo concepto de portal interactivo que proporciona un trato personal y diferenciado las 24 horas del día, en el que el usuario es el verdadero protagonista. GranAvenida.com ofrece la posibilidad de crear una página Web propia con megas ilimitados, FTP personal, correo POP3, soporte PHP3, CGIS y alta gratuita en más de 1.500 buscadores. Además, sólo por alojar la Web en Gran Avenida, el usuario puede obtener ingresos publicitarios por banner visualizados, reflejar las últimas novedades en el índice general del portal, así como participar en diferentes concursos que premian las mejores Web del día, la semana o el mes. Gran Avenida también apuesta por la cultura, incluyendo dentro de sus habituales secciones, tales como "La Pregunta de la semana", "La Cita diaria" y "Grandes Inventos de la Humanidad", foros de opinión y encuestas mensuales sobre distintos temas de actualidad. ■

WEB www.airtel.es/movilgames

Primer servicio en España de juegos desde el teléfono móvil

Airtel es el primer operador español en ofrecer un servicio de juegos desde el teléfono móvil, dirigido principalmente a los usuarios jóvenes.

A partir de ahora, todos los clientes de Airtel podrán participar mediante mensajes cortos en varios juegos y ganar numerosos premios diarios, semanales y mensuales, que pueden ir desde una gorra hasta un teléfono móvil de Airtel. Además, también podrán intervenir en el primer chat en televisión (en la página 525 del Teletexto de Telecinco).
Para empezar a jugar, sólo es necesario tener activado el envío de mensajes y mandar uno al 525 con las tres primeras letras del nombre del juego en el que se desea participar. El precio del mensaje es de 5 ptas. hasta el 30 de septiembre y a partir de esta fecha costará 15 ptas.
Airtel pone a disposición del usuario siete tipos de juegos, para los que sólo es necesario un teléfono móvil Airtel. ■

WEB www.galeon.com

El **álbum de fotos** virtual

Las páginas de Galeón permiten crear un álbum de fotografías propio.

El portal Hispavista permite al usuario crear su propio álbum de fotos virtual. Este servicio gratuito ofrece 20 Megas de espacio y constituye una apuesta fuerte por apoyar y generar comunidades virtuales con intereses comunes. Una de las grandes ventajas de Galeon.com es que cuenta con un asistente de diseño de páginas muy sencillo que permite a cualquiera su uso sin ningún conocimiento previo. Además, proporciona al usuario una cuenta de correo gratuita. ■

WEB www.net-machine.com

Las **olimpiadas** de Sydney **on-line**

Desde las más de 600 máquinas instaladas en toda España, se podrá seguir el evento deportivo más importante del año.

NetM@chine convertirá las Olimpiadas de Sydney, celebradas en el mes de septiembr,e en un espectáculo on-line. Gracias a las 600 máquinas situadas en toda España esta compañía acercará los Juegos Olímpicos a cualquier navegante. Desde el portal de la máquina de NetM@chine se puede acceder de la manera más fácil a la página oficial del COI (Comité Olímpico Internacional) donde se encontrará toda la información necesaria para estar al día de lo que pasa en Sydney 2000. La Web olímpica pone a disposición del usuario de la máquina un Museo Olímpico on-line, las novedades sobre los juegos de invierno Salt Lake 2002 y las noticias de última hora de Sydney 2000. El portal de Netm@chine está ideado para que cualquier persona, sin necesidad de que tenga conocimientos de navegación, pueda acceder a la Red y encontrar fácilmente lo que busca. Para ponerse al día sobre lo que ocurre en las Olimpiadas sólo tiene que pinchar en el icono de favoritos donde verá una selección de las páginas que NetM@chine ha seleccionado como las más interesantes. Los más avezados tienen la opción de navegación libre sin tener que entrar necesariamente en las páginas sugeridas por el Portal.
Desde cualquier parte de la geografía española se puede pasar el rato navegando e incluso consultando nuestro correo electrónico, con sólo introducir nuestra cuenta de correo y contraseña. Aunque se esté de viaje no se tiene por qué estar desconectado. ■

WEB ▶messenger.msn.es

Llamadas gratuitas a larga distancia

La nueva versión de esta aplicación amplía las posibilidades de comunicación entre usuarios y permite realizar llamadas gratuitas.

MSN, la red de servicios on-line de Microsoft, ha anunciado la disponibilidad de la nueva versión del servicio «MSN Messenger 3.0», el único servicio de mensajería instantánea por Internet con servicio telefónico gratuito a Estados Unidos y Canadá desde prácticamente cualquier lugar del mundo. Un año después de su lanzamiento, «MSN Messenger» ofrece, en esta versión, nuevas maneras fáciles y perfectamente integradas de comunicarse tal y como los usuarios quieran y con quien quieran. La nueva versión incluye la posibilidad de realizar llamadas telefónicas de PC a teléfono, chat de voz de PC a PC, características de buscapersonas e iconos gestuales, todo ello integrado desde la interfaz de usuario de «MSN Messenger». Este programa incluye nuevas características que extienden la experiencia del usuario más allá de la simple conversación por mensajería instantánea, brindando a los usuarios más opciones que nunca de comunicarse. La tecnología PC-to-Phone así como las llamadas de voz PC a PC, permiten ahora a los usuarios comunicarse por voz utilizando «MSN Messenger». ■

Unos requerimientos mínimos

Cualquier usuario que quiera aprovechar al máximo las posibilidades de «MSN Messenger 3.0», sólo necesita una tarjeta de sonido, un micrófono y alguien al otro lado de la línea para hablar. Si su interlocutor no está on-line, el usuario puede fácilmente enviar un mensaje instantáneo a su dispositivo móvil utilizando la función de buscapersonas o enviando un mensaje por e-mail aprovechando la integración de «MSN Messenger» con «MSN HoTmaiL» y con «Outlook Express».

WEB ▶www.fek-karate.com

Kárate en la Red

La Federación Española ya cuenta con su propia Web para aficionados a este deporte.

La Federación Española de Karate ha situado en Internet su página Web en la dirección www.fek-karate.com. Esta página distribuida por secciones presenta una completa información del kárate federado en España. Destaca la sección de competiciones en la que se ofrecen los resultados de todos los campeonatos oficiales que se disputan cada año, tanto a nivel nacional como internacional, actualizándose on-line los resultados una vez que se producen. Otra parte destacable y novedosa de la Web es la sección Clubes, donde se puede encontrar, a nivel nacional y dentro de una base de datos, el club para entrenar, solicitando el estilo de kárate y el distrito más interesante. El palmarés español en mundiales, la historia de la Federación, la distribución de federados por Autonomías con sus Federaciones y otros aspectos de interés completan esta Web que irá aumentando sus contenidos. ■

WEB ▶www.lanetro.com

Lanetro.com amplia sus servicios

Incorporan un nuevo servicio de mapas y otro de noticias locales en tiempo real.

LaNetro.com ha alcanzado un acuerdo con Geofactory.com para ofrecer a los usuarios de sus páginas un callejero on line. El nuevo servicio de mapas está disponible desde hoy para 12 ciudades (Madrid, Barcelona, Sevilla, Valencia, Vitoria, San Sebastián, Bilbao, Zaragoza, Málaga, Santander, Alicante y Murcia). Además, esta compañía ha comenzado a ofrecer un nuevo servicio de noticias locales en tiempo real e ininterrumpido para todas las ciudades españolas. ■

WEB ▶www.terra.es/instanterra

Terra lanza Instanterra en España

Permite establecer conversaciones privadas y en tiempo real.

Terra Networks ha lanzado en España Instanterra, un servicio de comunicación en tiempo real que permite charlas privadas entre usuarios alrededor de todo el mundo. En concreto, Instanterra dispone de una lista de participantes que permite conocer quiénes se encuentran conectados al servicio, y posibilita a las personas conectadas charlar en tiempo real a la vez que invita a otros usuarios a sumarse a la conversación. ■

BREVES

Telefónica y la UNED firman un acuerdo

Telefónica y la UNED han firmado un acuerdo para fomentar el uso de las nuevas tecnologías en la educación a distancia.
El convenio supone optimizar las infraestructuras y redes de la universidad, impulsar el proceso de virtualización de la educación a distancia y favorecer la expansión de la UNED en Iberoamérica.

Fidelización on-line

Air Miles España (Travel Club) y Ecuality han firmado un acuerdo para la incorporación de las tiendas en Internet diversia.com (www.diversia.com) y alcoste.com (www.alcoste.com) como patrocinadores on-line en el programa de fidelización de clientes Travel Club. A partir de octubre diversia.com y alcoste.com aumentarán el valor que ofrecen a sus clientes, al poder acceder a Puntos Travel Club con cada compra.

Impulso al castellano en Internet

Terra Networks, S.A, la Real Academia Española y Espasa Calpe han anunciado la puesta en marcha de una iniciativa conjunta para impulsar y difundir el castellano. Como primer paso de esta colaboración, los usuarios pueden acceder ya al Diccionario de la Real Academia Española, a través de la página www.terra.es, y realizar un máximo de diez consultas.

Bonacuista.com, otra tienda en la Red

Dirigida por Carlota Sierra y Alberto Calmi, esta nueva tienda virtual ofrece una selección de los mejores productos del mercado. En sus secciones podremos encontrar profoductos multimedia, juegos y juguetes, gourmet, deportes... Los productos que vende esta Web responden a marcas de conocido prestigio y la calidad de todos los artículos está garantizada.

ADVERTENCIA:

Conseguir una página personal con más de 659.849 páginas puede perjudicar seriamente la modestia.

¡GRATIS
ESPACIO DE DISCO
ILIMITADO!

iespana.es
¡tenlo todo!
(ESPAÑA)

AGENDA PERSONAL.

E-MAIL GRATUITO.

FOROS.

PÁGINAS PERSONALES GRATUITAS.

CHAT.

FAVORITOS Y GUÍA PERSONAL.

¡Demo jugable de Virtua Tennis!

El número 9 de la Revista Oficial Dreamcast le da a todos sus lectores la posibilidad de llevarse a casa una demo jugable de «Virtua Tennis», el genial simulador de Sega que está causando sensación. En el interior, podemos encontrar un amplio reportaje sobre «Alone in the Dark: the New Nightmare», y además la celebración de las Olimpiadas de Sydney ha provocado una avalancha de juegos deportivos en la sección de Previews: «Sydney 2000», «Virtua Athlete 2K» y «Sega Extreme Sports». En las páginas de guías, la revista incluye la solución completa de «Ecco the Dolphin» y una selección de los mejores golpes de «Dead or Alive 2». ■

Micromanía, una apuesta segura

Sí, porque el número de septiembre de Micromanía viene cargado de novedades muy interesantes, como los apartados de los patas arriba con excelentes novedades que os sacarán de más de un lío con juegos de máxima actualidad como «Diablo II», o como también lo son el resto de las secciones. Para aquellos a los que se les acaba el verano, Micromanía es su mejor opción, para no aburrirse en esos días que se vuelve a la monotonía y los quehaceres diarios, que hemos echado de menos tan poco.
Micromanía, la primera revista de juegos en España, por sólo 650 pesetas. ■

Gana el oro con PlayManía

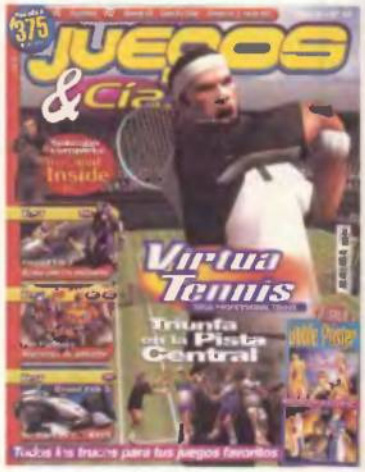
La portada de este número de tu revista preferida de PlayStation está dedicada a «Sidney 2000», el juego oficial de las olimpiadas. Pero éste no es el único tema fuerte en PlayManía. Puedes abrir boca con un completo reportaje sobre «Alone in the Dark IV», el survival horror europeo que va a revolucionar los conceptos del género. Además, podrás encontrar todos los lanzamientos que Konami está preparando para PlayStation 2, entre los que no faltan «Metal Gear 2» o «Silent Scope». En su sección de guías, encontrarás las soluciones paso a paso de «A Sangre Fría» y los mejores consejos para vencer al Lado Oscuro en «Jedi Power Batlles». Y sin olvidarnos de trucos para juegos tan importantes como «Colin McRae 2», «Medievil 2», «Syphon Filter 2»...
Como colofón, un suplemento especial con 16 espectaculares pósters con las mejores imágenes de los mejores juegos del momento. Todo esto y mucho más por sólo 450 pesetas. ■

Nintendo Acción te descubre los nuevos juegos de Pokémon

El número 2 de la Revista Pokémon, que se regala con Nintendo Acción, te cuenta todos los secretos de Pokémon Pinball, el próximo bombazo de Game Boy Color. Los mejores entrenadores tienen una cita con la segunda parte de la guía Pokémon Stadium, junto a un montón de increíbles trucos para todas las ediciones. Los juegos de cartas Pokémon son otro de los temas estrella. Por su parte, Nintendo Acción trae a su portada a Pokémon Snap, juego del que podréis leer una amplia preview. Además, desvelan todos los secretos de Metal Gear, mapas incluidos, y ofrecen un suculento especial de trucos para Nintendo 64 y Game Boy Color. ■

Conviértete en un profesional

Con Juegos&Cía llegarás a ser un auténtico profesional, del tenis y los videojuegos. Este mes todo lo que necesitas saber sobre «Virtua Tennis», un titulazo de Sega que te llevará directo a la Pista Central para poner a prueba tus habilidades como jugador. Pero además, como no sólo de tenis vive el hombre, en este número la información más actual para todas las plataformas y los mejores trucos. Además, de regalo, un doble póster de «Dead or Alive 2». Ya sabes, todos los meses en tu quiosco, la revista de la nueva generación por sólo 375 ptas. ■



Hobby Consolas te ofrece un vídeo con los nuevos bombazos de PS2, DC y N64

La mayoría seguiréis disfrutando de unas merecidas vacaciones, y hacéis bien, porque más vale que toméis fuerzas para todo lo que los chicos de Hobby Consolas os han preparado este número. Para empezar, nada más y nada menos que un impresionante vídeo con los mejores juegos que se avecinan para PS2, Dreamcast y Nintendo 64: «Metal Gear 2», «Oddworld Odysee», «Tekken Tag Tournament», «Ridge Racer V», todos los juegos de EA Sports, «Shenmue», «Virtua Tennis», «MSR, Zelda Majora´s Mask», «Dinosaur Planet», y muchos más.
A este sensacional regalo hay que sumarle un reportaje en exclusiva mundial del nuevo «Tomb Raider», un avance de lo que será el nuevo «FIFA 2001» para PS2 y las guías más prácticas de «Parasite Eve 2» de PlayStation y «Tomb Raider» para Game Boy. Todo ello acompañado de los análisis de los mejores juegos del mes. ¡Y todo por 795 pesetas! ¡Corre a reservar tu ejemplar! ■

¡OJO!
Studio DV puede crear adicción

STUDIO DV

Indispensable para su vídeo cámara DV o Digital 8.
Acaba de entrar en la era digital comprando una cámara de vídeo DV o Digital 8.
¡Studio DV le permite ir mas allá!
Conecte su vídeo cámara con su tarjeta Studio DV en su PC y descubra la magia de la edición vídeo digital. Es sencillo, seleccione y organice sus secuencias de vídeo, añádale transiciones (más de 100), inserte títulos (300 efectos) y sonido sincronizado (CD, voz en off, etc.).
Cuando el vídeo esté acabado, cópielo en una cinta de vídeo, en un CD o mándelo por e-mail vía Internet.
¡Entra en el universo digital!

Creador de vídeo digital multimedia

Para más información puede dirigirse a :
pinnacle@wanadoo.es
www.pinnaclesys.com

Tomás González
Usuario informático desde hace 17 años, es periodista de la Cadena SER y habitual colaborador de varios medios de prensa local

CONSULTAS Y OPINIONES A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN ▶laopinion.pcmania@hobbypress.es

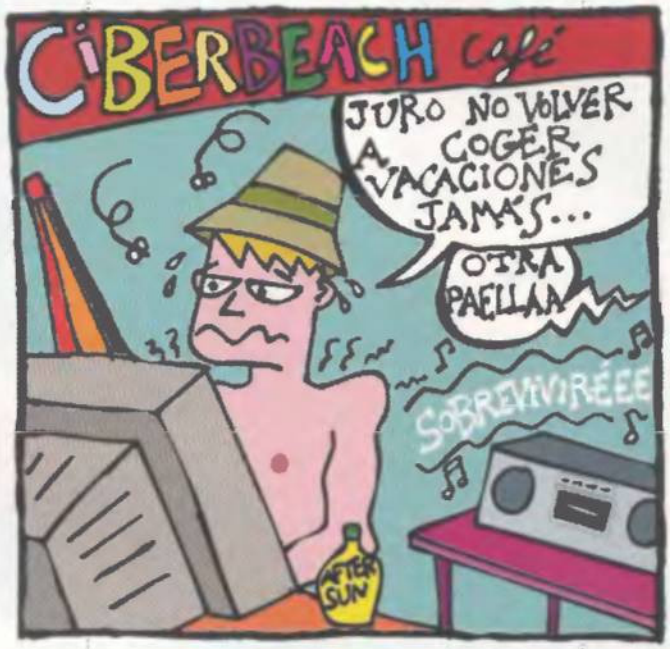
Dichosas vacaciones

Aquí estoy, metido de pleno en mis vacaciones. Calor, mosquitos y más calor. Para colmo de males, en los coches unifamiliares cargados de ungüentos, ropa de baño y todo tipo de periféricos veraniegos que al parecer son indispensables para la playa, no cabe nuestro amado ordenador, así que disfrutar del mar y de la informática al mismo tiempo no es posible más que para quienes tienen la suerte de poseer un portátil o un PDA (y aprovecho para advertir a cualquier avispado empresario y/o mecenas que mi bañador, a diferencia del uniforme laboral de los deportistas de elite, no lleva aún ningún anuncio colgado: beneficiense de esta oportunidad única y háganme llegar uno de estos ingenios de bolsillo o maletín, y yo a cambio bordaré su logotipo en mi aguerrido y vistoso tanga e incluso me tatuaré a sangre y fuego. La publicidad obtenida para la empresa puede ser tan alta como el bochorno para mi familia). Yo no estoy en el grupo de los afortunados que antes he mencionado, así que el tembleque que se deja-

Antes de tumbarme en el diván y analizar mi dependencia informática, reconoceré en voz alta las virtudes del periodo vacacional

ba ver en mis manos cuando me tostaba sobre la arena era debido a la falta de un ratón o teclado que sostener entre mis dedos y no por mi, por otra parte reconocida, adicción no satisfecha durante estos días a los morros de cerdo fritos, tengo una tremenda costumbre de comerlos mientras escribo que –todo tiene su lado bueno– ha terminado por lograr que el tacto de las teclas de mi teclado sea tan suave como un suelo recién encerado, aunque tal vez menos higiénico.

El caso es que entre la falta de morros de cerdo, de ordenador que aporrear y los excesos climáticos, mis vacaciones transcurren de un modo tan agradable como si estuviera en el mismísimo infierno.
Pensando en mi buzón de correo electrónico hinchado de mensajes de todo tipo, desde el amigo despistado que ignora que te has largado hasta la fecunda lista de correo de "gorditos sin complejos" (una media de 45 mensajes diarios). Con juegos en el disco duro con los que no avanzo, habituales del Irc que normalmente aborrezco pero que en estos días echo de menos, direcciones Web que incorporan contenidos mientras que yo incorporo sangría al gaznate para así combatir el aburrimiento... un desastre de vacaciones, tan esperadas durante el año como desesperadamente tediosas en este momento.



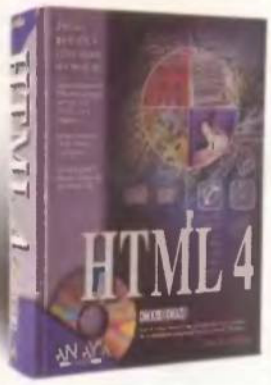
Antes de que una legión de psicoanalistas me agarren de mi camiseta-recuerdo del "XIV Festival de la Canción Pesada de Torrelodones" para tumbarme en el diván y analizar mi dependencia informática, reconoceré en voz alta y con valentía las virtudes del periodo vacacional. Es verdad, bebes y comes mucho peor y más caro que el resto del año, te quemas con el sol, disfrutas de los berridos de ciudadanos comunitarios evidentemente beodos junto a tu toalla y sobre todo, haces amigos. El mosquito que anteanoche dejó al límite mis reservas de sangre, por ejemplo. Amanecí debilitado y con más granos que una plantación de maiz y le ví ahí, sobre una pared, rozagante e inflado gracias a el plasma sigilosamente birlado. Cuando levanté la zapatilla para acabar con toda una carrera de delitos y desmanes nocturnos, una fugaz idea me detuvo: ese bicho, ese mosquito, tenía más sangre mía en su organismo que la mayor parte de mi familia, por lo que nunca me perdonaría su asesinato, casi parricidio. Ahora pasamos el verano juntos, y somos felices. Agamenón, se llama.

En definitiva, que echo de menos mi ordenador durante estas vacaciones, y nunca me había dado cuenta antes de lo mucho que lo necesito, pienso mientras enjugo mis lágrimas y tecleo este texto en el equipo de un cibercafé, con ordenadores cuyas teclas no hacen resbalar mis dedos ni hue-

Manejar un equipo informático en un cibercafé no es un sustituto que me satisfaga totalmente, y es que el ambiente de trabajo no es el mismo

len a restos porcinos. Manejar un equipo informático en uno de estos establecimientos no es un sustituto que me satisfaga totalmente, y es que el ambiente de trabajo no es el mismo, mi vecino de la derecha es la cuarta vez que grita "¡Come vísceras, gusano!" tras el escalofriante tableteo de una submega-space-hiper-machine-gun, inmerso en una partida a uno de los arcades de moda, y los que chatean tienen un aspecto y un comportamiento aún más raro que los aborrecibles interlocutores con los que normalmente comparto canales en el IRC.
Necesito de nuevo mi ordenador delante de mi, mi fondo de escritorio, mis iconos, mis personalizaciones en cada rincón de la pantalla y estoy esforzándome por no subir al primer tren, avión o motocarro que me lleve a mi habitación o por lo menos lo más cerca posible de ella. Dependo del ordenador, sí, pero tampoco se alarmen tanto psicólogos, sociólogos y antropólogos en busca de un lucido tema para sus estudios o público en general, porque todos ellos hace tiempo que cambiaron la máquina de escribir por un procesador de textos, hace tiempo que documentan sus teorías en Internet y hace tiempo también que comparten opiniones con colegas de todo el mundo por medio del correo electrónico. Al igual que una cantidad cada día mayor de profesionales o usuarios, dependen de su ordenador para facilitar, mejorar o hacer más agradables sus tareas diarias. Y si aún no se han dado cuenta, una de dos: o se están engañando, o es que aún no han cogido sus vacaciones. ■

Barra libre en Internet.
Nunca has navegado
tanto tiempo,
ni con tanta calidad.
Tarifa Plana* por 2.750 Ptas. al mes.
IVA no incluido.
*De lunes a jueves, de 8 de la tarde
a 8 de la mañana.
Fin de semana, de 8 de la tarde del viernes
a 8 de la mañana del lunes.
Consume con moderación.
ARRAKIS
http://www.arrakis.com
Infórmate en el nº 902 02 01 00



Molly E. Holzschlag
Anaya Multimedia
978 pág. Consultar
Nivel: avanzado

PROGRAMACIÓN La biblia de HTML 4

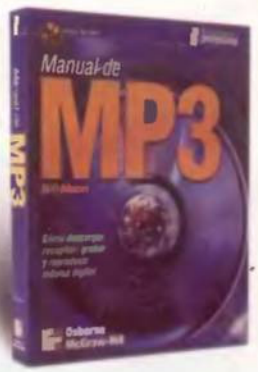
Tus propios desarrollos en la Red

La nueva versión de este lenguaje, la cuarta, cuenta ya con varios libros, entre los que destaca esta "Biblia" editada por Anaya Multimedia. A través de sus páginas el autor proporciona una visión detallada y, al mismo tiempo, amplia de la industria de desarrollo Web. Ya sea como lector o como entusiasta, el usuario puede encontrar información muy valiosa sobre HTML y la tecnología relacionada para tratar de mejorar profesionalmente y aumentar todos sus conocimientos.
A lo largo de los diferentes capítulos, el lector aprenderá a dar sentido a las presentaciones de tablas, conocer a la perfección los distintos marcos y formularios, utilizar hojas de estilo en cascada para controlar la tipografía o animar sus páginas con audio, vídeo y multimedia, incluido «Flash». ■

MÚSICA Manual de MP3

La revolución musical

Gracias a MP3, los amantes de la música pueden acceder a sus canciones favoritas en bibliotecas online cada vez más extensas, y crear sus propios CD personalizados. Quien quiera sacar el mayor partido a esta nueva tecnología, éste es el libro ideal. "Manual de MP3" suprime toda la confusión y proporciona la información necesaria para reproducir, grabar y descargar música exactamente de la forma que quiera. Además de esos conceptos básicos, esta guía fácil de leer cubre todos los aspectos de los nuevos medios digitales: desde cómo crear sus propios CD, al mejor hardware disponible y los temas legales que rodean a este nuevo formato. Esta combinación de libro y CD-ROM incluye toda la información esencial que los amantes de la música necesitan para crear y manipular MP3. ■



Bill Mann
McGraw-Hill
330 pág. 4.500 ptas.
Nival: todos los niveles

SISTEMAS OPERATIVOS Windows 2000 Server

Harry M. Brelsford
Anaya Multimedia
896 pág. Consultar
Nivel: experto

El sistema de redes

Esta nueva obra de McGraw-Hill nos descubre todos los secretos de «Windows 200 Server». Consejos poco conocidos, técnicas y métodos que nos ayudarán a sacar el máximo rendimiento de nuestras instalaciones, además de lograr la fiabilidad y seguridad en nuestras redes.
Dedicado a profesionales y expertos de los sistemas operativos, el libro les permitirá descubrir los trucos indispensables para mantener un gran nivel de seguridad en el servidor, conocer Advanced Data Center y Small Business Servers, aprender a controlar con total seguridad las redes y a dominar utilidades como Task Manager, WinMSD, etc. En el CD que se encuentra al final del libro, se han incluido versiones de evaluación de herramientas de diagnóstico y de mejora del sistema. En definitiva, una obra muy completa y recomendable para todos aquellos que deseen manejar sin problemas este sistema de gestión de redes. ■

PROGRAMACIÓN

Estructuras de datos en Java

Este libro presenta las estructuras de datos y algoritmo desde la pespectiva del pensamiento abstracto y la resolución de problemas. Compatible con Java 2, contiene múltiples ejemplos de aplicación, de una cierta entidad, cuyo código original está disponible en Internet y ha sido comprobado y revisado por un programador profesional. Además, se incluye abundante material pedagógico en forma de notas al margen. ■

Mark Allen Weiss
ADDISON WESLEY / NIVEL: AVANZADO
740 pág. Consultar

DISEÑO

Diseño de interfaz de usuario para aplicaciones Windows

Aquí encontrará las directrices oficiales de Microsoft, revisadas y actualizadas, para la creación de interfaces de usuario bien diseñadas y coherentes (tanto visual como funcionalmente) para aplicaciones que se ejecuten en la familia de sistemas operativos Microsoft Windows, en la que se incluyen Windows 98 y Windows 2000. ■

Microsoft Corporation
MCGRAW-HILL / NIVEL: AVANZADO
568 pág. 5.900 ptas.

TECNOLOGÍA

Fundamentos de Sistemas Digitales

Esta nueva edición, la séptima, ofrece a los estudiantes y amantes de los sistemas digitales un tratamiento completo y práctico de los circuitos digitales, incluyendo una amplia cobertura de los dispositivos lógicos programables. Entre las novedades podemos encontrar consejos prácticos que ayudan a entender los conceptos y un CD con problemas. ■

Thomas L. Floyd
PRENTICE HALL / NIVEL: AVANZADO
1.130 pág. Consultar

Otros libros de Interés

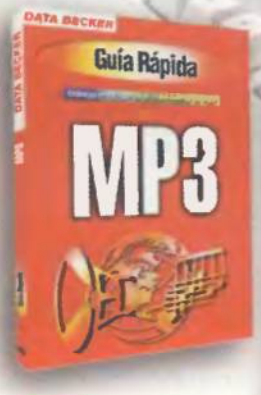
Programación y diseño en C++. James P. Cohoon. McGraw-Hill. 1.064 págs. 6.500 ptas. Nivel: avanzado.
Diseño de bases de datos relacionales con Access y SQL Server. Rebecca M. Riordan. McGraw-Hill. 312 págs. 4.200 ptas. Nivel: avanzado.
Dreamweaver 3. David Crowder. Anaya Multimedia. 912 págs. Consultar. Nivel: avanzado.
Java 2. Steven Holzner. Anaya Multimedia. 964 págs. Consultar. Nivel: avanzado.
Manual práctico de Outlook 2000. Julio César Calvo. Prensa Técnica. 188 págs. 2.995 ptas. Nivel: medio
Manual práctico de VRML. Enrique de Alarcón. Prensa Técnica. 188 págs. 2.995 ptas. Nivel: medio

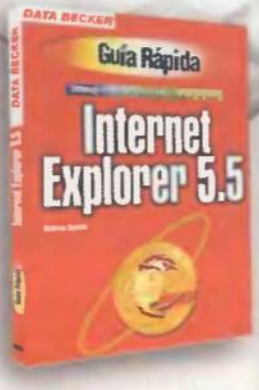
¡Obtenga resultados en el acto!
¡Supere los obstáculos paso a paso!

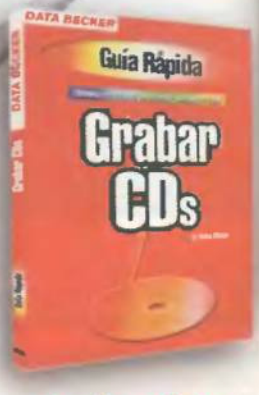
Con las guías rápidas de Data Becker no necesita leer mucho para encontrar lo que le interesa. Información clara, organizada y... ¡a todo color! Con una rápida introducción, la Guía Rápida de Data Becker le dará a conocer lo más importante de cada tema. Gracias a sus ejemplos prácticos, ilustraciones e instrucciones paso a paso, le resultará más sencillo que nunca empezar enseguida. ¡Compruébelo!

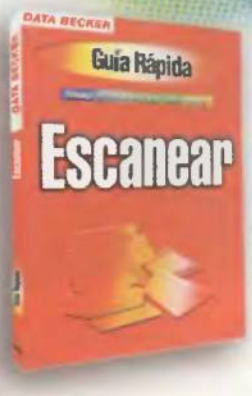
Encuentre rápido
Entienda rápido
Empiece rápido

¡A todo color!









Su propia Web
- Ref.2024 • 192 páginas
- ISBN 84-95585-03-0

MP3
- Ref.1495 • 188 páginas
- ISBN 84-95585-04-9

Internet Explorer 5.5
- Ref.2071 • 192 páginas
- ISBN 84-95585-01-4

Grabar CDs
- Ref.2025 • 187 páginas
- ISBN 84-95585-00-6

Escanear
- Ref.2030 • 190 páginas
- ISBN 84-95585-02-2

No acepte imitaciones
Compre sólo productos originales Data Becker
Busque nuestro logotipo *DATA BECKER*

1.995 Pta.* 12 €
**P.V.P. Recomendado. IVA Incluido.*

Próximos títulos:
Windows Millenium
Netscape Navigator 6

Si desea obtener más información sobre este producto y recibir nuestro catálogo, rellene este cupón y envíelo a la siguiente dirección: Data Ibérica de Software, S.L. , Plaza de Castilla, nº 3 - Planta 12 E1. 28046 MADRID. Tel: 913 788 006 . e-mail: comercial@databecker-es.com

Empresa: _____

☐ Sr. ☐ Sra. ☐ Srta. _____

Nombre _____ Apellidos _____

Fecha nacimiento __/__/__ Profesión _____

Dirección _____ Código postal _____

Población _____ Provincia _____ País _____

Dirección e-mail _____

Nombre de la revista _____ nº _____ Ref. producto: _____

En conformidad con la ley de protección de datos, tiene acceso al archivo de Data Ibérica de Software para rectificar o cancelar la información.

www.databecker-es.com

DATA BECKER ESPAÑA

Data Ibérica de Sofware, S.L. • Plaza de Castilla, 3 • 28046 MADRID
Tel.: 913 788 006 • e-mail: comercial@databecker-es.com

Portátiles fuera de serie

El mundo de los portátiles ha avanzado considerablemente en los últimos tiempos. Ya no se trata del hermano pequeño del ordenador de sobremesa, ese al que relegábamos a las tareas de emergencia. Los nuevos modelos son rápidos, fiables y se ven realmente bien. Os presentamos ocho potentes máquinas entre las que se encuentra una agradable sorpresa. Continuad leyendo si queréis saber qué es.

Texto: MIGUEL ÁNGEL LLADÓ

Hace ya bastante se acabaron los tiempos de los portátiles con una escueta VGA compuesta por tonos de grises, las pantallas con miserables áreas de visualización o con una incómoda matriz pasiva que nos obligaba a mirar de frente. Se terminaron los procesadores al ralentí, los escasos discos duros y las disqueteras o CD-ROM intercambiables. La nueva generación es fuerte y muchos de sus vástagos superan a nuestro pobre PC de sobremesa. Estamos hablando de máquinas con Pentium III, 128 Megas de RAM, 12 Gigas de disco duro e incluso aceleradoras 3D y DVD. Son, en realidad, ordenadores de sobremesa embutidos en ligeras carcasas y con unos componentes minimalistas de gran rendimiento. Algunos, incluso, podrían pasar como servidores, otros terminarán por sustituir a los ordenadores "mayores". También se superó el problema de la corta duración de las baterías. Son cada vez más sofisticadas y las gestiona la propia máquina. Desde luego, ya no es una mala inversión adquirir un portátil. Los tiempos han cambiado y ahora el usuario debe plantearse si prefiere el clásico de sobremesa. Es tal el extremo al que se ha llegado que podríamos considerar contraproducente tener ambos. Ni siquiera la opción de disponer de un monitor más grande lo justifica, puesto que, como veréis, se están alcanzando áreas de visión que hacen palidecer a los convencionales de diecisiete pulgadas. Estas máquinas son casi una ostentación social. Para no caer en la trampa y duplicar innecesariamente la inversión, son ocho los que presentamos. La elección es vuestra.

Con su propio mundo

El mundo de los portátiles tiene su propio argot, sus fieles usuarios y su mercado exclusivo. La multitud de accesorios probados en PCmanía llenarían tantas páginas como la propia comparativa. Por eso, los lectores encontrarán sus reseñas en este especial.

Compaq Armada E500

Precio 544.040 ptas. / **Fabricante** Compaq

- ↑ Excelente rendimiento
- ↑ Buen diseño
- ↑ Completo conjunto de conectores
- ↓ Área de visión un tanto escasa
- ↓ Demasiado peso

PRODUCTO PC MANIA RECOMENDADO

Características

Pantalla XGA 13,3 CTFT	**VGA** ATI Rage Mach 64 AGP 8 Mb
Procesador Pentium III 700	**CD-ROM** DVD
RAM 64 Megas	**Sistema operativo** Windows 98 SE

LA ROBUSTEZ POR EXCELENCIA

Hitachi HPW-600ET (Handheld PC)

Precio 261.000 ptas. / **Fabricante** Hitachi

- ↑ Excelente visión TFT
- ↑ Incluye un estable Windows CE
- ↑ Perfecta pantalla táctil
- ↓ No es exactamente un portátil

Características

Pantalla VGA 7,5 TFT	**VGA** Hitachi
Procesador Risk 128 MHz	**CD-ROM** No
RAM 32 Megas	**Sistema operativo** Windows CE

TODO UN CAPRICHO

Airis 2850 Series

Precio 533.484 ptas. / **Fabricante** Airis

- ↑ Pantalla TFT de 15,1 pulgadas
- ↑ Dos puertos USB
- ↑ Modem con salida para línea y teléfono
- ↓ Una sola ranura PCMCIA
- ↓ Touchpad de poca calidad

Características

Pantalla XGA 15,1 TFT	**VGA** ATI Rage Pro AGP 8 Mb
Procesador Pentium III 700	**CD-ROM** DVD
RAM 128 Megas	**Sistema operativo** Windows 98 SE

BUEN RENDIMIENTO Y GRAN TFT

Toshiba Satellite Pro 4300 Series

Precio 510.400 ptas. / **Fabricante** Toshiba

- ↑ Estable y veloz
- ↑ Sencilla instalación
- ↑ Buen sistema gráfico
- ↑ DVD rápido
- ↓ Manifiesta carencias estéticas

Características

Pantalla XGA 14,1 TFT	**VGA** S3 Savage
Procesador Pentium III 700	**CD-ROM** DVD
RAM 64 Megas	**Sistema operativo** Windows 98

VELOZ Y ESTABLE

Acer Travelmate 514T

Precio 359.484 ptas. / **Fabricante** Acer

- ↑ Excelente rendimiento
- ↑ Espectacular CD-ROM
- ↑ Robusto
- ↓ Carece de DVD
- ↓ Se echan en falta más prestaciones

Características

Pantalla SVGA 12,1 TFT	**VGA** Neomagic
Procesador Pentium Celeron 466	**CD-ROM** Sí
RAM 64 Megas	**Sistema operativo** Windows 98 SE

BUEN RENDIMIENTO, POCAS PRESTACIONES

Conceptronic Amicus 3200

Precio 378.972 ptas. / **Fabricante** CONCEPTRONIC

- ↑ Equilibrio en sus componentes
- ↑ Estable y rápido
- ↑ Touchpad de calidad
- ↓ TFT pequeño
- ↓ No tiene DVD

Características

Pantalla XGA 13,3 CTFT	**VGA** Silicon Motion Lynx 3D 6,5 Mb
Procesador Pentium III 650	**CD-ROM** Sí
RAM 128 Megas	**Sistema operativo** Windows 98 SE

DESCONOCIDO PERO DE CALIDAD

Hundyx HNS-TL9600CDVD/64/12

Precio 463.866 ptas. / **Fabricante** Hundyx

- ↑ Conjunto muy completo
- ↑ Formas suaves
- ↑ Rendimiento equilibrado
- ↓ TFT de poca calidad
- ↓ Aspecto poco resistente

Características

Pantalla XGA 14,1 TFT	**VGA** ATI Rage Pro AGP 8 Mb
Procesador Pentium III 600	**CD-ROM** DVD
RAM 64 Megas	**Sistema operativo** Windows 98 SE

UN PRODUCTO EQUILIBRADO

IBM ThinkPad

Precio 284.200 ptas. / **Fabricante** IBM

- ↑ Lleva un Trackpoint
- ↓ Un Celeron ya no es suficiente
- ↓ Disquetera externa
- ↓ TFT insuficiente
- ↓ Poca memoria

Características

Pantalla SVGA 12,1 TFT	**VGA** Silicon Motion 2 Mb
Procesador Celeron 466	**CD-ROM** Sí
RAM 32 Megas	**Sistema operativo** Windows 98

EL GIGANTE AZUL SE QUEDA CORTO

Trackpoint, Trackball y Touchpad

Uno de los primeros problemas que tuvieron que resolver los Ingenieros que definieron la ergonomía de los portátiles fue qué tipo de ratón sería más cómodo para el usuario. Al principio, se consideró el ratón como un complemento externo y se dejó en manos de terceros. Con un puerto PS/2 bastaría para que las empresas especializadas colocasen sus innovadores diseños. Así nació el Trackball, hoy en franco desuso. Consistía en una bola y un par de botones que se anclaba en un lateral del portátil. Era bueno, sensible y cómodo, pero, al ser un complemento, algo engorroso de montar. No triunfó y Logitech, fundadora del invento, vio caer su gozo en un pozo. IBM lo vio entonces claro, había que calzarle el dispositivo apuntador al portátil. Su invento, el Trackpoint, ha llegado hasta nuestros días y la marca se resiste a abandonarlo. Consiste en una suerte de palanquita baja de color verde situada en medio del teclado, los botones están en la base de la máquina. Es bastante cómodo, pero cuesta acostumbrarse. A esta idea se unió Toshiba y, hoy por hoy, son prácticamente las dos únicas que la continúan. La solución definitiva vino de la mano de Compaq con su Touchpad. Eliminaba la palanquita y dejaba una superficie lisa por la que deslizar el dedo a modo de ratón. Esta es ahora mismo la tendencia más difundida, pero muestra algunos problemas: el progresivo ensuciamiento de la superficie le hace perder sensibilidad, y los manazas (que no son pocos) no se apañan bien con tanta sensibilidad. También hay distintas calidades, con lo que el problema se agrava.
¿Cuál es mejor?

La Armada invencible

Compaq Armada E500

Compaq es uno de los grandes en el terreno de los portátiles. Su serie Armada es igual de conocida, o más, que la Satellite de Toshiba. Nunca ha defraudado al usuario exigente y tampoco ahora va a hacerlo.

No se trata ni mucho menos de un equipo espectacular, pero lo que contiene asegura la calidad de la inversión que habremos realizado. La pantalla es una excelente TFT que se encuentra en lo que antes era una media muy frecuente y ahora resulta un tanto escaso: 13,3 pulgadas. Sin embargo, el contraste, los colores vivos y el escaso difuminado en lo que respecta a la visión desde los ángulos, la convierten en una de las mejores pantallas que hemos tenido en esta comparativa. El conjunto de salidas y entradas que lleva resulta más que suficiente para nuestras necesidades de ampliación, echándose de menos la conexión para una Docking Station cuya ausencia nos extraña en un equipo de la calidad de este Compaq. El Touchpad que lleva es el mejor de toda la comparativa: suave, sensible en su punto justo y con unos botones que no tienden a engancharse ni ahora ni en un futuro. En lo referente a las pruebas, ha obtenido las mejores puntuaciones. Un buen detalle, que cada vez se muestra con más frecuencia en los equipos portátiles, es la integración de una tarjeta Ethernet 10/100. Esto coloca al Compaq en una ventajosa posición para competir en el mercado donde los portátiles son más funcionales y necesarios: para el trabajador que cuando llega a la oficina debe engancharse a la LAN para seguir trabajando. Esta característica, de la que no dispone el Toshiba, se complementa muy bien por la calidad ofrecida en la tarjeta, que se redondea con la selección automática de velocidad. Desde luego, Compaq ha hecho un pleno en calidad, como no podía ser menos. ■

La sorpresa de la comparativa

Hitachi HPW-600ET (Handheld PC)

A Hitachi no lo conocemos por sus portátiles, ni por sus ordenadores: fabrica sonido y periféricos de consumo. Y éste lo es para sibaritas.

No es un pájaro, no es un avión, es Superman... No es un portátil, no es un Palmtop, es un Handlepc. Lo que presenta Hitachi es una maravilla tecnológica, un auténtico disfrute para los sentidos. Se trata de un Handlepc, una clase de dispositivo no muy frecuente pero que en el caso de Hitachi tiene tantas virtudes que no nos cabe duda de que lo veremos mucho más a partir de ahora. Empecemos con la pantalla. Se trata de una magnífica TFT de 7,5 pulgadas con una increíble brillantez de colores, calidad y definición. Mejor que la de algunos de los grandes portátiles de la comparativa. Desde luego, no tiene teclado. Pero ni falta que hace. Dispone de una sensible pantalla táctil y un pen-pad para trabajar sobre ella. También se puede trabajar con los dedos, o conectarle un teclado USB. El aparato en cuestión lleva el conocido Windows CE en su versión 3.0. Algunos dicen que es el único sistema operativo de Microsoft que funciona. No ha fallado en absoluto. La cantidad de memoria puede subir hasta los 32 Megas. El procesador es un RISC que vuela y las salidas externas completísimas: un puerto USB cuya presencia sorprende mucho en este tipo de dispositivos, salida para monitor, teclado o ratón, una ranura PCMCIA, salidas para audio y un modem 56,6 incorporado. En su Windows CE incluye de todo: «Pocket MS-Office», «Outlook», juegos, «Pocket Explorer». ¿Hace falta algo más? Dadas sus características no hemos podido aplicarle las mismas pruebas que a las otras máquinas. Sin embargo, podemos considerarle un ganador moral. ■

Un TFT de lujo

Airis 2850 Series

Airis es un perfecto desconocido en el mundo de los portátiles. Pocas referencias tenemos de este fabricante que, sin embargo, presenta un producto cuidado y con una sorprendente peculiaridad: su pantalla.

Airis no es una marca que suene demasiado, pero con este producto de momento entra por los ojos, y nunca mejor dicho.
La pantalla TFT que incluye es una auténtica gozada: 15,1 pulgadas de brillante colorido, escasa distorsión al acercarse por los lados y equilibrio en la representación en pantalla. Sólo por esto el producto merece bastante la pena.
Durante nuestras pruebas, en ocasiones tuvimos la impresión de que mirábamos a un 17 pulgadas CRT. Sencillamente resulta impresionante.
El resto no desentona en absoluto: nada más y nada menos que dos puertos USB, el correspondiente modem y una tarjeta de red integrada que asciende al equipo a la categoría de portátil para el sector empresarial. Trae también el correspondiente DVD y un buen procesador que convierte a este gran equipo en casi un sobremesa con formato plano.
En cuanto a las formas, poco angulosas, delgado de estructura y con un aspecto algo endeble, además de no ser demasiado pesado.
En contra tiene un Touchpad francamente malo de toscos botones un tanto difíciles de pulsar. Y sorprendentemente tiene una sola ranura PCMCIA que reduce en gran medida las posibilidades de ampliación.
En cuanto a la memoria muy bien: 128 Megas de RAM que nos dejan bastante preparados para correr casi cualquier aplicación en esta excelente máquina. Así pues, el equipo merece la pena, aunque es preciso valorar su poca disposición para ser ampliado, así como el Touchpad malo que podemos despejar con el uso de un ratón, como el minimouse de Logitech. ■

Linux, amigo de portátiles

¿Funcionará Linux con nuestro recién adquirido portátil? La respuesta es tajante: sí, sin paliativos. El soporte para las PCMCIA viene incorporado ya desde los kernel en su versión 1.x, por no hablar de los 2.x, que lo traen en modo nativo.
Las TFT se integran sin problemas, al igual que el hardware de audio, los modem o tarjetas de red integradas, o los dispositivos PS/2 o USB externos. Muchos optamos por instalar en nuestros vetustos portátiles de hace un par de años, que ya no rendían bien con los cada vez más exigentes Windows, un Linux. La medida es efectiva al cien por cien: con Linux las máquinas vuelan al ser menores los requisitos generales del sistema. Linux es un buen amigo del portátil, haciéndolo más eficaz y longevo cuando las prestaciones han caducado.

La tradición del líder

Toshiba Satellite Pro 4300 Series

Y así es: tradicionalmente Toshiba se ha considerado como uno de los mejores fabricantes de PC portátiles. Estamos hablando de los populares Satellite, que han evolucionado con los procesadores de Intel.

Los Satellite son la gama media de Toshiba. Sin embargo, rinden más que los de gama alta de otras marcas. Este es el Satellite y éstos son sus poderes.
A los primeros Satellite siempre se les achacó su escasa ergonomía y peor estética. Era cierto, parecían, literalmente, cajas de zapatos. Otra cosa era lo que incorporaban: estabilidad y calidad.
En los nuevos se han suavizado las formas y alargado la estética. Son más delgados, menos pesados y con volúmenes más discretos y agradables a la vista. El dispositivo apuntador, el ratón, es el Trackpoint introducido hace ya tiempo por IBM. Resulta más cómodo y en este Satellite se ha mejorado su sensibilidad y se han incorporado dos nuevos botones a los existentes en modelos anteriores.
La calidad de la pantalla TFT es excelente, con colores vivos y diáfanos, resistiendo muy bien el efecto de difusión que se produce al contemplar la pantalla desde los lados.
Incorpora también un modem y el consiguiente puerto USB. El DVD que incluye se ha desvelado como un producto bastante rápido, sobre todo en su vertiente de lector de CD-ROM, alcanzando tasas de lectura por encima de los cuatro Megas por segundo. La parte gráfica se resuelve con una S3 Savage que permite trabajar con tipos de monitor específicos. En las pruebas realizadas se ha comportado como un auténtico titán, arrojando unos resultados muy superiores a los de otros modelos. Es aquí donde se perfila la calidad del integrado de Toshiba, compuesto por piezas que trabajan sin conflictos para obtener un sistema con un rendimiento extraordinario. ■

¿Es seguro mi portátil?

Lo de la seguridad y los portátiles es algo crónico. A los ya conocidos problemas de tener una máquina conectada a Internet se une su movilidad, que las deja a merced de terceros con aviesas intanciones. ¿Cómo remediarlo? Los hackers, los espías, saben los suficiente como para pasar por alto cualquier barrera. Para ponérselo más difícil podemos encriptar el disco duro al completo, proteger la BIOS con contraseñas, salvaguardar lo que arroja nuestra TFT con una suerte de dispositivos que ocultan los datos de miradas "oblicuas", como los filtros de privacidad 3M. El mercado es amplio y la variedad, tremenda y eso es un consuelo.

El increíble mundo de los accesorios para portátiles

Comprar un portátil es casi como adquirir un vehículo nuevo. Lo que nos venden inicialmente es el producto "a pelo" y luego le vamos incorporando extras hasta tener lo que en realidad deseamos. En los portátiles tenemos muchas variables que barajar: dimensiones de la pantalla, DVD o CD-ROM, aceleración 3D, ranuras PCMCIA, salidas externas, modem, tarjeta de red y un largo etcétera. Lo mejor es, desde luego, como sucede con los coches, ir a cosa hecha, a la oferta más completa. Que nos lo den todo mascado. En la comparativa hay equipos, Compaq es un buen ejemplo de portátil que incluye casi todo. Ahí es donde debemos apuntar. Cuanto más lleve mejor y menos engañados nos sentiremos más adelante. Debemos exigir: TFT de 13,1 como mínimo, modem y si es posible tarjeta de red integrada, sonido, altavoces, disquetera, nada de externas, DVD, memoria en un mínimo de 64 Megas fácilmente ampliables (sin tener que quitar la que ya tenemos), salidas PS/2, dos ranuras PCMCIA, un buen procesador y poco peso. Y si nos completan el conjunto con un maletín para transportar el artefacto, mejor. El mercado, como citábamos al comienzo de la comparativa, es de los más amplios. 3M, por ejemplo, lanza casi mensualmente productos como sus filtros de privacidad y otras compañías fabrican mejoras de sus extensiones como ocurre con Logitech. ¿Un portátil completo es una utopía? Actualmente, los precios están bastante ajustados. Y es que el usuario ya no es tan ignorante como hace tres o cuatro años.

Sabe a poco

Acer Travelmate 514T

Acer ya es un viejo conocido en esto de los portátiles. Su serie TravelMate tiene un alcance popular y no son pocos sus usuarios. Con este modelo nos ofrece un producto con un buen rendimiento para los menos exigentes.

O es que somos demasiado exigentes o es que nos están acostumbrando a serlo. Desde luego, este Acer no está nada mal, pero se nos queda algo estrecho con su TFT de doce pulgadas, su Celeron y CD-ROM en lugar de DVD. ¿Qué podría dar de sí Acer con un modelo superior? Desde luego, mucha guerra, incluso a la propia Toshiba. Como muestra diremos que en nuestras pruebas ha superado al Hundyx, con menos procesador y peor sistema gráfico. Ahí es nada. En cuanto a demás caracyerísticas lleva de todo: puerto USB, conectores de vídeo, audio, PS/2. Nos desconcertó, y en parte nos admiró, el espectacular CD-ROM que acompaña al producto. Incluye todos los botones que un reproductor de CD para el hogar de los de tipo portátil, pantallita de cristal líquido incluida. Un buen detalle que demuestra la clase y calidad de Acer. Como dispositivo apuntador, un Touchpad que no mejora la sensibilidad del Hundyx. Los altavoces los lleva en el frontal del equipo, así que el sonido se nos echa un tanto encima. En cuanto a formas y peso, pequeño tirón de orejas: son redondeadas, sí, pero un tanto psicodélicas, y el conjunto tiene un buen peso, aconsejable para trabajos en entornos duros.

En cuanto al modem, sigue la tónica común de integrarlo en la máquina, con lo cual Internet sucumbe a nuestras necesidades. Así que este portátil podría haber estado mucho mejor con un poco de procesador que le hubiesen puesto y un CD-ROM. Los costes tampoco habrían subido tanto y hubiese ocupado un puesto de honor en esta comparativa. ■

En la mitad de la gama

Conceptronic Amicus 3200

Tampoco Conceptronic es popular o tradicional entre los fabricantes de portátiles. Más nos ha parecido un ensamblador de portátiles clónicos. Se parece al Compaq, aunque con un rendimiento algo más bajo.

Tenemos ante nosotros un equipo discreto aunque suficiente. No destacó en nuestras pruebas, tiene mucho de nada, pero mantiene un equilibrio que lo coloca en una situación adecuada entre sus competidores. En un primer vistazo, nos parece que se queda corto en lo referente a la pantalla, 13,3 pulgadas, repetimos, no es ya un área de visión adecuada para este tipo de máquinas que más bien parecen orientadas a suplir a los PC de sobremesa. Recomendaríamos a Conceptronic que en próximos modelos fuese ya pensando en las 14,1 pulgadas. Estamos seguros de que sus equipos ganarían mucho.

En lo referente a los puertos USB incorpora únicamente uno, que es lo adecuado y no se sale de la media, pero donde también sería de agradecer que destacase un poquito más: un puerto USB adicional no vendría mal.

Otra de las carencias de equipo es que sólo está dotado de una ranura PCMCIA. Y no ha sido el único equipo donde hemos encontrado esta ausencia. Por lo tanto, esta falta no debería enturbiar nuestro juicio global del portátil.

Para el próximo lanzamiento, dos ranuras serían lo adecuado, con el fin de mejorar la versatilidad. Lo que sí incorpora es un modem, las salidas generales adecuadas, un procesador potente para que trabajemos a gusto y una muy buena cantidad de memoria en la que otros podrían fijarse. El rendimiento de nuestras pruebas ha sido bueno y la ergonomía adecuada. Si este Amicus hubiese cuidado los detalles comentados, estamos seguros de que tendría un puesto mejor en la comparativa. ■

Bueno para todo

Hundyx HNSTL9600CDVD 64/12

Aunque ya lleva algún tiempo aportando portátiles a este competitivo mercado, Hundyx es aún primerizo entre muchos competidores.

El ordenador es muy completo, desde luego. Tiene una respetable área de visión: catorce pulgadas TFT. Tampoco le falta el DVD, ni el sonido, ni un modem integrado. Bien dotada de disco duro, acompaña al conjunto un Pentium III 600 que le da la velocidad adecuada. El integrado es, en general, compacto y con formas suaves, destacando una estética "metalizada" para elementos como el display de dispositivos o los botones del Touchpad. Destaca también en este último aspecto la suavidad de dicho Touchpad, que no se queda enganchado cuando deslizamos el dedo sobre él, mostrando una sensibilidad más que adecuada y haciendo cómodo el trabajo con este tipo de ratones que muchas veces resultan difíciles de manejar. Sin embargo, nos ha parecido un tanto deficiente la calidad de la pantalla TFT. El efecto que muestra es una excesiva oscuridad, perdiéndose la definición y los colores con ladear levemente la máquina, extraño en un TFT que precisamente por sus características tiende a evitar este efecto tan común en los DSTN de matriz pasiva.
Otro de los detalles que acompaña al producto, y que es muy de agradecer, es un elegante maletín flexible para poder transportar la máquina. Esto, que no se incluye en todos los portátiles analizados, debería ser tomado como ejemplo por algunas prestigiosas marcas que se amparan en su fama para ofrecer sólo lo justo. Hundyx nos lo da y así lo valoramos. En cuanto a la resistencia, un tanto delicado. Nos gusta el producto de Hundyx pero atención a su TFT. Bueno, pero mejorable. ■

Una gran decepción

IBM Thinkpad

IBM lo es todo en el mundo de la informática. Son los inventores de los compatibles, el gigante azul que inició una de las grandes revoluciones tecnológicas de este siglo. Pero ¿qué le pasa a IBM? Este Thinkpad es un producto mediocre. Esperábamos mucho más de IBM.

Lo cierto es que abrir y probar un equipo portátil de IBM despierta siempre gran curiosidad y mejores espectativas. Tenemos ante nosotros nada más y nada menos que un Thinkpad, el portátil más legendario del mercado, el mejor y más avanzado hasta hace pocos años. Pero, desgraciadamente, con este modelo la decepción no tardó en llegar.
Primera sopresa: ¿y la disquetera? No existe, en los tiempos que corren, una disquetera externa, suplementaria, es un grave error, un descuido imperdonable. Si todos la integran, si es un componente que debe ir obligatoriamente integrado en el equipo, ¿por qué IBM se desmarca retrocediendo un par de años en su configuración? Seguimos investigando y nos topamos con una nueva sorpresa: tampoco tenemos puerto de infrarrojos. Así pues estamos obligados a enganchar nuestra incómoda disquetera si queremos gravar o leer un disquete, y a la hora de comunicarnos con otro portátil o PC de sobremesa, o tiramos de puerto serie o nos compramos una tarjeta de red PCMCIA.
Además, la ergonomía del producto es deficiente, demasiado pequeño y poco accesible. La pantalla TFT tiene buena calidad, pero tampoco es grande. Nos esforzamos mucho para encontrarle alguna virtud a este equipo, algo impropio de IBM, pero no terminábamos de hallarla. Quizá el gigante azul se esté centrando en el software y en los equipos de gama alta. El rendimiento en nuestras pruebas ha sido el más bajo. Lo cierto es que nos ha entristecido hablar así de un equipo de una de las marcas más prestigiosas del mercado. ¿Vendrán mejores tiempos? ■

Los otros portátiles

¿Son los que montan procesadores Intel o AMD los únicos portátiles del mercado? No, desde luego. Y tampoco son los mejores. Los Apple son tradicionalmente excelentes productos con grandes prestaciones. Dan mucho a un precio parejo al de los compatibles, incluso más potencia de proceso en los modelos altos de la gama, con procesadores PowerPC que dejan en mantillas incluso a nuestros sobremesa. Su único defecto es la reducida implantación que tiene su sistema operativo en nuestro país. También existen, aunque son más difíciles de encontrar, portátiles de la mano de Sun. Son productos mucho más específicos y bastante subiditos de precio.

Comunicarse con el PC

¿Qué pasa con el intercambio de datos entre el portátil y el ordenador de sobremesa? Existen muchas alternativas. La primera de ellas se lleva a cabo mediante el puerto de infrarrojos, pero exige tener un puerto del mismo tipo en el PC. También es posible hacerlo empleando el puerto serie, que será algo lento vistas las cantidades de datos que se almacenan actualmente. Si estamos en una red, podremos hacerlo rápida y fácilmente utilizando la tarjeta del portátil y la del PC de sobremesa. Otra alternativa son las unidades de almacenamiento externas tipo ZIP, discos duros por puerto paralelo y un largo etcétera del que hay gran variedad en el mercado. Soluciones variadas, en definitiva. Y también podremos aprovecharlo para jugar, que nunca viene mal.

Las pruebas

Testeo de los equipos en todas las tareas

Para nuestras pruebas hemos utilizado un test que mide fundamentalmente el rendimiento de las máquinas orientadas al trabajo en la oficina o en el hogar.
No las hemos sometido a un estrés excesivo puesto que tampoco esa será su función, aunque sí hemos cuidado que se toquen todos los apartados de rendimiento que pueden interesar al usuario final, incluyendo un test de 3D que no suele comprobarse casi nunca para los portátiles.
Hacemos notar que el Hitachi no figura en el benchmark. Son dos las razones: la primera es sencilla, el software no es compatible; la segunda, el hardware no es equiparable. Sin embargo, podemos decir que su rendimiento es excelente en todos los aspectos.
La batería de pruebas elegida es la correspondiente al test «Passmark», un software de benchmark dirigido al usuario final.
Acompañamos esta comparativa con una imagen de este test en funcionamiento.

	COMPAQ	AIRIS	TOSHIBA	ACER	HUNDYX	CONCEPTRONIC	IBM
CPU-Suma	134,00	136,0	125,4	70,2	58,2	126,45	68,2
CPU-Resta	133,92	136,0	126,1	92,4	58,2	126,42	91,4
CPU-Multiplicación	129,27	131,3	121,6	89,2	55,9	121,75	72,2
CPU-División	18,11	18,3	16,9	12,1	7,7	16,87	11,1
CPU-Suma punto flotante	123,93	126,2	117,4	84,0	54,1	116,79	86,0
CPU-Resta punto flotante	123,93	126,2	117,4	84,0	54,1	116,79	83,1
CPU-Multiplicación punto flotante	123,90	125,9	118,1	85,1	54,1	116,92	81,2
CPU-División punto flotante	20,63	20,8	19,2	13,9	8,8	19,21	11,9
Gráficos 2D – Líneas	14,58	12,7	25,1	7,9	8,2	14,56	8,9
Gráficos 2D – Bitmaps	26,44	13,9	26,9	17,2	2,8	7,82	12,2
Gráficos 2D – Formas	5,69	3,3	8,6	3,1	2,7	8,22	4,5
Gráficos 3D – Texturas (16 bits)	133,46	33,4	173	10,4	90,7	14,58	11,4
Memoria – Bloques pequeños	187,48	189,3	174,8	126,3	80,1	174,80	121,3
Memoria – Cache de lectura	95,73	98,7	90,8	64,6	41,7	89,01	52,6
Memoria – Lectura sin cache	68,22	67,4	66	45,0	30	64,41	47,0
Memoria – Escritura	53,81	54,2	51,5	35,3	22,3	50,55	32,2
Disco – Lectura secuencial	14,05	14,8	14,2	10,8	4,2	6,33	10,8
Disco – Escritura secuencial	10,00	8,9	8,7	7,5	3,4	6,21	6,5
Disco – Búsqueda aleatoria	2,77	4,0	2,7	2,7	2,3	4,13	2,7
Suma con MMX	250,31	255,7	237,5	89,3	107,7	234,42	73,1
Resta con MMX	250,77	235,5	218,7	88,8	99,2	237,88	85,7
Multiplicación con MMX	238,33	243,6	224,8	92,6	103,5	226,44	91,6
Total CPU	92,48	94,0	87,2	60,8	40,2	87,16	61,8
Total 2D	62,28	39,8	80,8	37,6	18,3	40,80	32,6
Total memoria	97,56	98,6	92,2	65,3	41,9	91,19	62.3
Total disco	70,81	73,3	67,4	55,5	26,1	44,02	51,5
Total 3D	90,75	22,7	117,6	7,0	61,7	9,92	6,0
Total MMX	125,45	124,7	115,5	45,9	52,7	6666,00	42,9
Resultado total	**65,64**	**65,6**	**64,5**	**46,2**	**26,4**	**55,78**	**41,2**

Conclusiones

Portátiles al gusto de todos

En los portátiles tenemos mucho donde elegir y, lo que es más importante, con gran variedad de configuraciones y precios. Deberemos seleccionar lo que se adapte realmente a nuestras necesidades, sean sólo domésticas o directamente profesionales. Os sugerimos tres equipos para distintas tareas y gustos. Los precios son, en general, altos, así que no hay distinción de consumo.

El mejor: Compaq Armada E500

Un gran rendimiento, excelentes componentes, ergonomía y buenos detalles como la inclusión de una tarjeta de red 10/100 hacen de este Armada E500 la mejor elección, tanto para el hogar como la oficina. La mejora en la comodidad brindan a este equipo una de las mejores experiencias en el manejo del ordenador. Versatilidad, en definitiva, de la mano de un gran fabricante que con productos como éste se coloca a la cabeza entre las marcas competidoras.

El más completo: Airis

Tiene lo que le falta al modelo de Compaq: una enorme y excelente pantalla de 15,1 pulgadas que hará las delicias de los usuarios más exigentes. Además, incluye una tarjeta de red que pone especialmente el acento en la versatilidad del equipo. Inspirado, en definitiva, en el modelo de Compaq da un paso más con su espectacular área de visión.

El capricho: Hitachi HPW-600ET

Ya nos hemos deshecho en halagos hacia este magnífico HandlePC. Lo tiene todo: calidad, excelente pantalla, Windows CE, modem, USB, PCMCIA. Quizá no sea tan sólo un capricho viendo lo bien que funciona. Con máquinas como ésta, quizá los portátiles, tal y como los entendemos hoy, estén tocando a su fin.

La velocidad de los portátiles

Entre los portátiles existe la eterna duda con respecto a su rendimiento. Entre ellos y los de sobremesa no sólo hay una diferencia de tamaño, también cuenta la velocidad. Veamos si somos capaces de resolver esta incógnita.

Pongamos que hemos adquirido un portátil dotado de un Pentium III a 700 MHz y tenemos en casa un sobremesa con un Pentium III a 500 MHz. Aplicamos el benchmark a ambos y, sorpresa, encontramos que el sobremesa es más rápido que el portátil. ¿Hay engaño? No, por supuesto. Primero tenemos que pensar que el sobremesa no tiene ninguna necesidad de autonomía. El portátil sí. Aunque los procesadores se llamen igual, los que calzan los portátiles deben tener especial cuidado en cuanto al consumo. Y a menor consumo, menor potencia de proceso. Es así de simple. El resto de componentes obedecen a los mismos principios: consumir menos para durar más sin beber de una fuente eléctrica cercana. De este modo, un portátil moderno rendirá menos, por política de consumo, que un sobremesa. Por lo general, podemos llegar a la conclusión de que los portátiles a igual procesador tienen un rendimiento medio, por lo menos dos veces inferior a un sobremesa, con todo su gasto eléctrico y su gran potencia de proceso. Por ejemplo, si le colocásemos una ELSA Gladiac a un portátil como tarjeta gráfica, su batería apenas duraría un cuarto de hora. Los portátiles siempre serán esclavos del consumo, y sus exigentes usuarios lo mejorarán. Y que siga siendo así por el bien de los usuarios que realmente se mueven.

Modelo	Compaq	Hitachi	Airis	Toshiba	Acer	Conceptronic	Hundyx	IBM
Fabricante	Compaq	Hitachi	Airis	Toshiba	Acer	Amicus	Hundyx	IBM
Distribuidor	Agencia S.E.I.S	Hitachi Sales Iberica	Infinity System	Toshiba	Aleph Comunicación	Conceptronic	CIOCE	IBM
Contacto	902 101 414	934 092 549	906 421 127	901 122 121	902 202 323	902 154 975	-	900 100 400
Internet	www.compaq.com	www.hitachi.com	www.infinity-system.com	www.toshiba.com	www.acer.com	www.conceptronic.com	www.cioce.es	www.ibm.com
Precio	**544.040 ptas.**	**261.000 ptas.**	**533.484 ptas.**	**510.400 ptas.**	**359.484 ptas.**	**378.972 ptas.**	**463.866 ptas.**	**284.200 ptas.**

Especificaciones técnicas

Modelo	Compaq	Hitachi	Airis	Toshiba	Acer	Conceptronic	Hundyx	IBM
Pantalla	13,3 CTFT	7,5 TFT	15,1 TFT	14,1 TFT	13,3 TFT	13,3 TFT	14,1 TFT	12,1 TFT
Memoria (Mb)	64	16	128	64	64	128	64	32
Disco duro (Gb)	12	No tiene	12	12	5	6	12	6
Tarjeta gráfica	ATI Rage M64	Hitachi	ATI Rage LT	S3 Savage	Neomagic 2 Mb	Silicon Motion	ATI Rage Pro 8 Mb	Silicon Motion
Tarjeta de sonido	ESS 16 bits	Hitachi	Yamaha DS-X6	Yamaha DS-X6	ESS 16 bits	ESS 16 bits	ESS 16 bits	Cristal
Disquetera	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Externa
CD-RDM/DVD	DVD	No	DVD	DVD	CD-ROM	CD-ROM	DVD	CD-ROM
Modem/Fax	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Tarjeta de red	Sí	No	Sí	No	No	No	No	No
Puertos USB	1	1	0	1	1	1	2	2
Puertos serie	1	1	2	2	2	2	1	2
Puerto de infrarrojos	1	1	1	1	1	1	1	No
Puertos PS/2	1	0	1	1	1	1	2	1
Salidas de audio	2	1	1	1	2	1	2	1
Entradas de audio	1	0	1	1	1	1	1	1
Salidas de vídeo	2	1	1	1	1	1	1	1
Tipo de ratón	Touchpad	Penpad	Touchpad	Trackpoint	Touchpad	Touchpad	Touchpad	Trackpoint
Teclado	102, español	No tiene	102, español	102, español	102, español	102, español	102, español	102, inglés
Indicadores	5	2	6	8	6 + Panel CD	6	5	9
Ranuras PCMCIA	2	1	1	2	2	1	2	2
Batería	Ion litio	Ion litio	Ion litio	Ion litio	Ion litio	Ion litio	Ion litio	Ion litio
Docking Station	Sí	No	No	No	Sí	No	Sí	No
Ergonomía	Excelente	Excelente	Buena	Excelente	Buena	Buena	Buena	Normal
Accesorios	No	No	No	No	No	No	Bolsa de transporte	No
Garantía	Consultar	Un año	Un año	Consultar	Un año	Consultar	Un año	Un año

Puntuaciones

Calidad	9	8	8	8	7,5	7	7	5
Calidad/precio	5	4,75	9	4,5	6	4,25	5,5	5,25

boeder VOLANTE TOP RACING

P.V.P: 8.995
54,06 €

boeder TARJETA TV

P.V.P: 14.995
90,12 €

boeder RATÓN ÓPTICO USB

P.V.P: 7.995
48,05 €

boeder CROSSCHECK SPORT

P.V.P: 3.295
19,80 €

boeder FLAT PANEL

P.V.P: 14.995
90,12 €

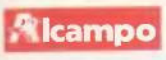
boeder CÁMARA + CAPTURADORA VÍDEO

P.V.P: 12.995
78,10 €

boeder
boeder for computers

www.boeder.es

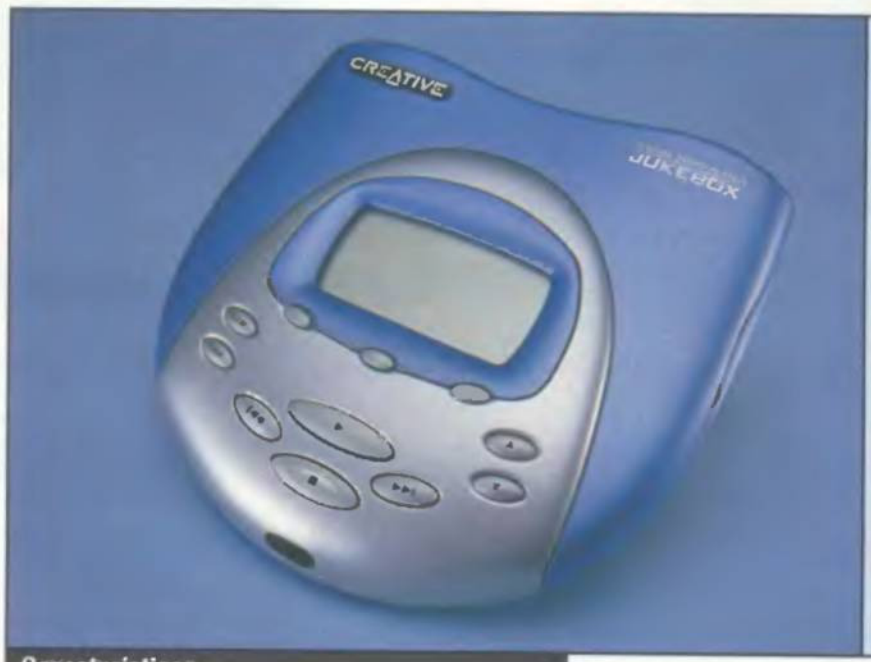
Productos disponibles en:



Pequeño gran universo MP3

Se acabaron los simples reproductores MP3 con 32 Megas de RAM. Se acabó la falta de espacio para grabar ficheros musicales. Se acabó, en definitiva, la falta de versatilidad de la reproducción MP3 portátil. Ha llegado Creative Jukebox.

Creative ha cedido en exclusiva la primera muestra de Creative Jukebox, que saldrá a la venta en pocos días. Analizado rigurosamente por PCmanía con la finalidad de determinar la diferencia existente entre éste y otros productos similares.
El producto viene acompañado de auriculares ergonómicos, cables de línea y USB, así como el práctico software «Creative PlayCenter 2».
La carcasa de Jukebox es de color azul metalizado, contrastando con el color plata de sus botones. La pantalla, de 33x22 milímetros, es más que suficiente para visualizar nombres y títulos de canción, así como otras informaciones relativas a la duración y estilo de cada tema.
Creative Jukebox es un producto portátil (los auriculares y las pilas recargables lo demuestran), pero Creative le confiere una robustez propia de un sistema de sobremesa al añadir un mando a distancia y un transformador de corriente alterna. Con estos accesorios, el producto se convierte en la minicadena más pequeña del mundo.
El funcionamiento es totalmente autónomo: es capaz de "ripear" música proveniente de una línea externa (CD, radio, etc.) y convertirlo por sí mismo en MP3. También puede grabar varias horas de conversación, haciendo las veces de "grabadora de periodista".



El grande se viste de etiqueta

Creative Jukebox se acompaña de numerosos accesorios de gran calidad. Desde los auriculares de diseño ergonómico que introdujo NOMAD II, pasando por los cables de transferencia y grabación, Creative Jukebox piensa en la comodidad absoluta, incluyendo una funda protectora de piel y un mando a distancia. Todo ello permite que sea un producto portátil perfectamente ajustable a las necesidades de un equipo de sobremesa.

Características

Tecnología Memoria flash	**Peso** 400 gr.
Diseño Carcasa plástica	**Accesorios incluidos** Mando distancia, adaptador de coche, alimentador, CD, cable USB y funda
Nº de botones Seis	**Garantía** Un año
Color Azul metalizado	**Información en** www.creativejukebox.com
Conexión USB	
Dimensiones 150x140x28 mm	

EAX: el sonido para cuadrafonías

Creative Jukebox implementa un módulo EAX por el cual distribuye el sonido de cada fichero MP3 por cuatro canales distintos. Si se posee una cuadrafonía del tipo Cambridge SoundWorks con subwoofer, el sonido es absolutamente profesional, propio de un sistema Hi-Fi.

Diseño adaptado al más exigente

Es un disco duro, un display, un completo menú de navegación y el mejor de los sistemas de codificación de audio. Todo bajo una robusta arquitectura. Y con la mejor de las caras. Porque, siguiendo la línea estética de los reproductores MP3 (todos tan vanguardistas), en Creative Jukebox predomina el color metalizado que tanta modernidad le confiere. La versión final, que en pocos días estará en la calle, quizá varíe ciertos aspectos, como los botones o el menú de apertura, todo con vistas a mejorar su estética.

Su resistencia se debe a un disco duro "non-float status" muy difícil de estropear incluso con violentas caídas. Por lo demás, su conectividad para con cuatro altavoces, su sistema EAX (para efectos de sonido envolvente) y sus 6 Gigas proporcionan más de 100 horas de música (un total de 150 CD de audio) de la mejor calidad, barriendo espectacularmente a cualquier otro dispositivo del mercado.

Las pruebas

Creative Jukebox se comporta bien en cualquier condición. Los cambios de posición, temperatura y traqueteos no afectan a la reproducción. Se nota que sus 8 Megas de buffer funcionan a pleno rendimiento. Asimismo, no hizo falta resetear el sistema (dispone de un botón en la parte trasera del producto para reiniciarlo en caso de saturación) y únicamente encontramos algo lento el acceso a una lista de reproducción que tardaba, únicamente, dos segundos más de lo normal. Suponemos que futuras actualizaciones corregirán estos nimios problemas.

MÁS OPCIONES **Comparativa reproductores MP3.** PCmanía 5 (Época II).

Entrevista: **Josep Oliver,** Jefe de Producto de Creative Labs en España

"Creative Jukebox ofrece más de 100 horas de música continua"

Josep Oliver es el jefe de producto de Creative Labs en España. A lo largo de su carrera en la conocida multinacional ha gestionado el lanzamiento de exitosos productos multimedia. Con Creative Jukebox pretende marcar un hito tecnológico como el establecido hace diez años por Sound Blaster.

PCmanía: *¿Cómo ve Creative este producto? ¿qué metas se ha autoasignado?*
Josep Oliver: Creative Jukebox quiere, más que nada, desterrar el tecnomito de los 64 Megas que los reproductores portátiles han establecido en el último año. Diamond, Thomson, LG e incluso Creative Labs con NOMAD centraron sus esfuerzos en el desarrollo de un producto basado en memoria flash. Pero, hoy por hoy, ésta se destina casi exclusivamente a PDA o cámaras fotográficas que no requieren grandes cantidades de memoria para el almacenamiento. No olvidemos que un fichero MP3 normal puede ocupar 6 Megas.
PCM: *Creative suple el uso de este tipo de memoria, ligera, extraíble y muy rápida, por un reducido disco duro. ¿Conlleva esto a un retorno a los orígenes?*
J. O.: En absoluto. Creative Jukebox integra un disco duro de 6 Gigas, frente a los 64 Megas de un reproductor corriente: más de cien horas de música continua... Además, no es un disco duro cualquiera. Por lo general, el usuario asocia fragilidad a la figura del disco duro.
En Creative Jukebox se trata de un elemento resistente y de acceso casi instantáneo.
PCM: *Pero el reproductor es portátil, ¿qué hay de los daños físicos provocados por caídas?*
J. O.: Creative ya pensó en ello y decidió que la unidad fuera del tipo non-float status. Es decir, la aguja que lee el disco duro no flota cuando éste se pone en marcha. Un golpe en un disco duro normal provoca que la aguja raye la superficie. En este tipo de disco, la aguja nunca varía su posición y el disco duro puede soportar caídas, cambios de posición, sin que la aguja se despegue de la plataforma.
PCM: *¿Tampoco influyen dichos accidentes físicos en el retraso de reproducción?*
J. O.: Paliar los saltos en la reproducción era también importante. Por ello, Jukebox dispone de 8 Megas de memoria buffer. Es más que suficiente para almacenar datos y reproducirlos en perfecto estado a pesar de llevar el reproductor en el coche y transitar, por ejemplo, por una carretera llena de baches. La música es continua, ni siquiera un cargador de CD supera las duras pruebas a las que hemos sometido a Creative Jukebox.
PCM: *¿No resulta un poco aparatoso llevar consigo un aparato de casi 400 gramos?*
J. O.: En principio, la unidad no está pensada para hacer deporte con ella. Es una unidad portátil, sin duda, pero pensada para trasladar miles de MP3 entre la casa y la oficina, sin problemas de compatibilidad. Y no sólo transporta: es autónomo. Su sistema de navegación y salidas le permiten reproducir música en auriculares, conectado a una minicadena, etc.
PCM: *El producto también posee entradas de línea. ¿No se realizan todas las tareas de transferencia a través del USB?*
J. O.: En este aspecto también es autónomo. Creative Jukebox permite conectar la radio o un CD de audio y grabar y codificar la señal, transformándola automáticamente en MP3. Este proceso, conocido como ripping, también puede llevarse a cabo por el software, Creative PlayCenter 2. Y algo que también puede ser de ayuda para periodistas: puede conectarse un micrófono para grabar cientos de horas de conversación.
PCM: *¿Es posible actualizar el software interno del producto?*
J. O.: Sí. De hecho, Creative tiene a punto un nuevo software descargable desde la Red. El cable USB permite corregir los fallos detectados por los usuarios y mejorar el producto paulatinamente. Se está trabajando en numerosas mejoras: ampliación de los menús EAX (recordemos que las dos salidas para altavoces permiten reproducción surround), acelerar el inicio del sistema y optimizar los accesos a los ficheros y las listas de reproducción. Cuando el producto esté en la calle será prácticamente perfecto. ■

Ficha técnica

Precio 80.000 ptas. aprox.
Fabricante Creative Labs
Contacto Creative Labs
Tel. 916 625 116

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 166 MMX/USB
Memoria RAM 32 Megas / 64 Megas
Espacio en disco 50 Megas
Tarjeta de sonido Sound Blaster Live! / Platinum rec.
Sistema operativo Windows 95/98

Puntos básicos

↑ Muy resistente
↑ Gran capacidad
↑ Alta conectividad
↑ Muy sencillo de utilizar
↓ Precio algo elevado

CONCLUSIONES

YO QUIERO UNO

Es la frase que dirá más de un lector. Y nosotros también hacemos uso de ella. Sin duda, Creative Jukebox es una máxima en versatilidad y reproducción MP3. En principio, la primera impresión negativa es el volumen de este producto, bastante más aparatoso que un reproductor MP3 tipo Diamond Rio. Pero, como bien nos aclaraba Josep, el producto está más enfocado a trasladar música o escucharla en el coche, que a disfrutar de ella haciendo deporte. No obstante, no es el movimiento algo que pueda echar abajo la reproducción de audio. No estamos ante un reproductor de CD corriente. Se trata de un moderno disco duro, integrado con una gran memoria buffer y un completo sistema de navegación. Gracias a su módulo EAX resulta el dispositivo ideal para escuchar con cuatro altavoces. Y, lo que es más sorprendente: es capaz de reproducir música durante cien horas seguidas... Lo único malo, pues, es la tediosa tarea de llenarlo por completo. Pero para esto también ofrece facilidades al ripear él mismo cualquier CD de audio mediante su conexión Line In. Será, con toda seguridad, el producto más vendido de estas Navidades.

EXCELENTE · BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: CARLOS BURGOS

Expresión máxima de conectividad

Los router de Zyxel son bien conocidos por los profesionales de las comunicaciones desde hace tiempo. Con estos productos, el fabricante ofrece una solución completa para la conectividad a Internet de una pequeña oficina o empresa. Veamos cuáles son las cualidades de cada uno de ellos.

Cuatro productos y cada uno con una función distinta. Macromate nos entrega un hub 10/100 con ocho puertos RJ-45 que nos permitirá crear una pequeña y rápida red Ethernet. Zyxel dos router: uno mixto, 10/100 en su parte hub con cuatro puertos RJ-45 y router RDSI con bastantes funciones avanzadas como NAT y VPN, y otro centrado exclusivamente en la parte de routing con un puerto RDSI y capaz de trabajar hasta con túneles, con bastantes más prestaciones que su hermano menor.
También de la mano de la empresa Zyxel analizamos un modem RDSI con puerto USB, eficiente, fácil de configurar y con interesantes características en cuanto a su movilidad.

Accesorios y otras zarandajas

En lo referente a los accesorios estamos ante productos un tanto "espartanos". El hub viene con su alimentador de conexión a la red eléctrica y ya. No necesita más. Sería baladí meterle cables RJ-45 porque el fabricante desconoce la distancia que mediará entre el hub y los puestos.
Para el modem RDSI es suficiente con el cable de conexión a la TR-1/2 y el USB para el PC, y los lleva. Los router necesitan algo más, aunque no demasiado: un cable serie para la gestión por consola, un cable para la conexión RTB, si existe, otro para la RDSI y la correspondiente fuente de alimentación. No les acompaña, y eso sería de agradecer, un cable RJ-45 para engancharlo al hub, dado que por lo general el router estará sobre él a poca distancia.

100IH, hub para todo

El router 100IH es, primero, un hub de cuatro puertos con selección automática de velocidad LAN: se adaptará a 10 Mbits si la electrónica de red es 10 o a 100 Mbits si es 100. Esto es ya de por sí una ventaja, dado que se suprime, de entrada, la presencia de un hub individual. Además, el 100IH es, principalmente, un router de excelente calidad con conexión RDSI y, por si fuera poco, dos puertos RTB para la conexión a la línea analógica. Se probaron dos conexiones utilizando distintos protocolos de autentificación, y donde otros manifiestan preocupantes incompatibilidades, el 100IH se mostró estable y seguro: con PAP conectó a la primera y con CHAP no dio ningún problema con el manido Magic Number (el mal endémico de los Shiva con Infovía+). Además, permite MPPP o la conexión de los dos canales RDSI simultáneamente. NAT (navegación por Internet con una IP compartida), es también un servidor DHCP, lo que simplifica enormemente la configuración IP de los equipos clientes, y su EPROM es fácilmente actualizable, lo que garantiza la compatibilidad futura de este competente hardware.

Zyxel omni.net, una solución USB

Pensamos que un dispositivo de este tipo, y máxime cuando es RDSI, no debería ser USB hasta que el soporte para este puerto alcance a todos los sistemas operativos. Es un defecto, puesto que se limitará a Windows 98 y las comunicaciones no deberían estar tan restringidas.
En su comunicación no titubeó ni con Interpista, Infovía+ o Retenet. La velocidad de navegación fue sostenida en los casos en los que era de calidad y no se produjeron parones o cuelgues en las aplicaciones TCP/IP cuando se trabajó intensivamente con ellas. Muy bien en general. Además de todo, Zyxel, como ya tiene acostumbrado al usuario, incorpora múltiples protocolos en este producto, una versión avanzada del protocolo CAPI, un conjunto de test muy útiles y características de voz sobre IP y fax, que redondean aún más este omni.net. Otra de sus grandes ventajas, y es así por ser USB, es la no existencia de una fuente de alimentación externa, que hace mucho más compacto el producto e ideal para su movilidad.

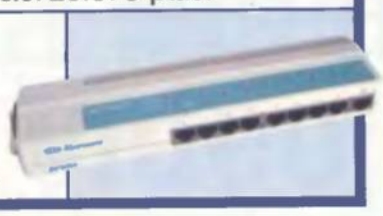
Macromate StripHub MDH-808TAP

Y ¿a qué sector se orientan este tipo de hub, sencillos y pequeños, como los de Macromate? Un usuario tiene en casa dos o más máquinas y las quiere conectar entre sí. Una pequeña oficina con cuatro o cinco ordenadores. Y no suele haber mucho espacio para colocar un armario y un hub de 19U. Además, el usuario no es tonto y quiere algunas presta-

Macromate Strip-Hub MDH-808TAP

PRECIO: 26.878 ptas.

Velocidad 10/100 Mb/s
Puertos RJ-45 8
Apilable Sí
Gestión SNMP No
Indicador 10/100 Sí
Gestión por consola No



Zyxel omni.net USB

PRECIO: 19.030 ptas.

Conexión USB
Cables 1 RDSI, 1 USB
Entrade teléfono No
Indicadores 4
Drivers Windows 98
Software Modem/Fax y TCP/IP

Zyxel Prestige 100IH

PRECIO: 65.430 ptas.

Conexión RDSI 1
Conexión Ethernet 1
Conexión RTB
Función Hub 4 puertos 10/100
Gestión por consola Sí
Cables serie, RDSI
Gestión SNMP Sí
Software de configuración Sí
Indicadores 11

Zyxel Prestige 202

PRECIO: 71.230 ptas.

Conexión RDSI 1
Conexión Ethernet 1
Conexión RTB
Gestión por consola Sí
Cables serie, RDSI
Gestión SNMP Sí
Software de configursción Sí
Indicadores 11

ciones adicionales: 100 Mbits y puerto de link, por si acaso un día se hace más grande y quiere apilar hub. El StripHub es pequeño, sencillo y modesto pero tiene de todo. Velocidad dual autoseleccionable, 10/100, ocho puertos, suficiente para entornos de pocas máquinas, y un puerto de link por si más adelante crecemos y no queremos desperdiciar nuestra primera inversión. Tampoco carece de ningún indicador de los exigidos: colisión para los puertos de 10, para los de 100, detección de velocidad, actividad e indicadores de velocidad de la electrónica de red externa. Únicamente nos falta lo avanzado: SNMP, gestión remota, etcétera. Pero con pocos ordenadores, ¿para qué lo queremos? En nuestras pruebas lo hemos comparado a un Office Connect de 3Com. Han quedado empatados. Misma capacidad, idéntico rendimiento. Quizá ganó el de Macromate porque es más pequeño. Lo bueno es que el usuario sólo debe preocuparse de hacer bien los cables y conectarlos a este competente dispositivo. Si todo ha ido bien, jugar tres o cuatro jugadores al «Quake III» a 100 Mbits es una gran experiencia.

Zyxel Prestige 202, para el exigente

Este router no integra un hub, se trata de un producto mucho más específico con características avanzadas. Su utilidad principal es, desde luego, la conexión a Internet, pero dado el número de protocolos que incorpora, permite también la conexión entre router o, incluso, la creación de redes privadas virtuales. Éstas y otras características lo sitúan por encima de otras marcas y productos del sector medio-bajo de las comunicaciones: los CBRA básicos de Teldat, algunos Intel, Shiva o la serie 700 de Cisco. En nuestras pruebas destacó especialmente por la velocidad del puerto Ethernet, 100 Mbits autoseleccionables. Se mostró igual de estable en lo referente a la conexión a Internet que su hermano pequeño, el 100IH, pero se desmarcó considerablemente en el rendimiento de las peticiones al DNS, por su cualidad de DNS Proxy, que permite, incluso, hacer caché de las consultas más frecuentes. La configuración de los clientes de red la solucionó de un plumazo con sus cualidades de servidor DHCP, avalado por un broadcast rapidísimo. Además, mostró un completo set de comandos al atacar su configuración por consola. Sin embargo, echamos de menos el servicio SNMP integrado en el router, que impidió hacer alguna consulta MIB para conocer el estado de comunicaciones del router. Tampoco es posible hacerle un Traffic Shaping al router. Sorprende, así, la no-inclusión de estas características avanzadas. ■

El software

De los cuatro productos, el software sólo es imprescindible para los dos router. El hub no lo necesita porque no exige ninguna configuración ni gestión. Funciona, como dicen los americanos, "as is", como es, por sí solo. Al modem RDSI le bastaría con los drivers, aunque es costumbre incluir para este tipo de dispositivos un conjunto de software de comunicaciones para enviar o recibir faxes o trabajar con conexiones TCP/IP. En el caso de Zyxel se incluye, aunque es algo escaso. Para los dos router el software es común y tiene como ventaja que puede configurar los dispositivos mediante asistentes. Dispone también de una vertiente de configuración avanzada, mucho más compleja y accesible sólo para aquellos con conocimientos en este tipo de hardware. Este software de Zyxel recuerda vagamente al Cisco Configmaker, aunque con una gestión mucho mejor para configuraciones avanzadas: tuneles, VPN's, etc.

MÁS OPCIONES **Productos Zyxel.** www.zyxel.com. **Productos Mecromate.** www.macromate.com

Ficha técnica

Fabricante Zyxel
Contacto Micro B&R
Tel. 917 489 810
REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 166 MMX
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 150 Megas
Tarjeta de sonido No es necesaria
Sistema operativo Windows 95/98

Puntos básicos

↑ Hubs integrados
↑ Completos indicadores y sets de puertos
↑ Software para una sencilla configuración
↓ Manuales muy técnicos
↓ Precios dirigidos a profesionales

CONCLUSIONES

SOLUCIONES BIEN INTEGRADAS

Cada vez más, la pequeña empresa comienza a interesarse por Internet como un medio para ahorrar costes en su, muchas veces, insuficiente esquema de comunicaciones. Sin embargo, las dudas que se plantean inicialmente hacen que se retrase o, directamente, se elimine la implantación del sistema. Zyxel, con una larga experiencia en las comunicaciones para la pequeña empresa u oficina ofrece varias soluciones para suprimir los primeros obstáculos para la entrada de su cliente en Internet. Tradicionalmente, la configuración de los mismos introduce al usuario en un piélago de comandos a través de la consola que exigen bastante experiencia y conocimientos. A estos, a todos, los router debe acompañarles un software que simplifique las tareas de configuración. Todos ellos los tienen, algunos demasiado complejos, lo que les confiere un valor añadido. En el sector de gama baja, Zyxel gana a Cisco porque es más asequible. Y así lo demuestra este análisis preparado por expertos de PCmania.

EXCELENTE ↑ BUENO ACEPTABLE MEDIOCRE MALO

Texto: MIGUEL ÁNGEL LLADÓ

Cámara omnipotente elevada al cubo

Creative Labs ha diseñado el complemento ideal para el aficionado a la fotografía digital y la videoconferencia por Internet, que no dispone de muchos recursos. La posibilidad de grabar voz confiere a WebCam Go Plus una versatilidad sin igual.

Creative Labs lanza su cuarta Webcam en lo que va de Edad Tecnológica. Primero fue la conexión serie, posteriormente el modelo se adaptó a la conexión USB y, en dos versiones ha incrementado su versatilidad en un 300%. En este análisis comentamos sus puntos más destacados.

La moda del color metalizado

La cámara no varía su diseño con respecto a Creative Webcam3. Una parte móvil que se dispone perpendicularmente a la base (para fijarla sobre la mesa o el monitor), un foco automático con opción de enfoque manual, la parte posterior con un objetivo sin lente y un display digital que indica las capturas que pueden alojarse en la memoria. Un CD con software variado para realizar videoconferencia y captura de imágenes fijas, dos pilas alcalinas, una funda protectora y una correa para transportar la cámara completan el reparto del producto.

La cámara es algo grande con respecto a otras del mercado, pero ninguna posee tres funciones (captura, voz y vídeo), ni dispone de ocho Megas para el almacenamiento de tal cantidad de datos. De hecho, pocas Webcams incorporan memoria flash. Por lo demás, la Webcam es totalmente compatible con los programas de actualidad, como «Netmeeting» o utilidades tipo Spycam, que permiten "vigilar" el hogar desde un lugar remoto. Asimismo, programas incorporados en Sound Blaster como «Wave Studio» o «Cool Edit Pro» permiten retocar las grabaciones y almacenarlas fuera de la cámara. Aunque 8 Megas es más que suficiente para almacenar infinidad de pequeños ficheros (un total de 90 fotos, por ejemplo), es conveniente salvar en el disco duro.

Imagen y audio, a prueba

La imagen capturada, medida a través del VideoBlaster WebCam Go, alcanza los 21 frames por segundo, siempre y cuando no existan otros programas corriendo al mismo tiempo. En resoluciones superiores, de hasta 640 x 480 se alcanzan 5 frames por segundo, pero no es un ratio de captura natural y, ni sirve para edición de vídeo ni para videoconferencia (donde la compresión de imagen debe ser lo más ajustada posible para agilizar el envío de datos).

La impresión general de esta velocidad en la captura de imágenes por segundo es que se halla conectada una tarjeta PCI de captura (que suelen incorporar el chip BT878), como ocurre con otras tarjetas del mercado (boeder PC Chat Cam), debido al ratio tan cercano al de una videocámara doméstica. Las capturas fijas cuando se traslada la cámara son algo pequeñas (320x200) y la grabación de voz se produce a una frecuencia un tanto baja con el fin de no ocupar memoria. Pero, en general, los resultados son prácticos y la calidad para los trabajos a los que se destina, se obvia. ■

Características

Tecnología Memoria flash	**Dimensiones** 130x70x25 mm
Diseño Carcasa plástica con dos partes	**Peso** 110 gr.
Nº botones Tres	**Accesorios incluidos** Cable conexión USB
Color Titanio	**Garantía** Un año
Conexión Puerto USB	**Información** www.creative.com

Un interior sin pretensiones

Craative WebCam Go Plus es, sobre todo, accesible. Y así lo demuestra su interior, provisto de un compartimiento para pilas. Mejor que una carga de litio porque unas pilas alcalinas duran muchas horas y no incrementan el precio del producto. Sobremesa y portátil, dos soluciones sin pretensiones, de buen rendimiento y bajo consumo.

El alma de la cámara

De poco valdría la cámara sin un buen software que hiciera funcionar los electrónicos engranajes del pequeño dispositivo que nos ocupa. Simples pantallas con numerosos botones: ese es el software de Creative. Siempre tan dispuesto a ofrecer sencillez en la realización de epopeyas caseras. Un software, en definitiva, medianamente robusto y que dará respaldo a todas las necesidades del usuario principiante/medio.

MÁS OPCIONES **boeder PC ChatCam.** 14.600 ptas. PCmanía 10 (Época II).
Intel PC Camera Pro Pack. 16.900 ptas. PCmanía 10 (Época II).

Ficha técnica

Precio 29.900 ptas.
Fabricante Creative Labs
Contacto Creative Labs
Tel. 916 625 116
REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 200 MMX / Pentium II 400 MHz. rec.
Memoria RAM 32 Megas / 64 Megas rec.
Espacio en disco 300 Megas
Sistema operativo Windows 95/98

Puntos básicos

- ↑ Posibilidad de cámara fotográfica
- ↑ Conectividad USB
- ↑ Gran ratio de imagen
- ↑ Diseño muy adaptable
- ↓ Calidad baja en las capturas

CONCLUSIONES

AYUDANTE, AMIGO DEL USUARIO

Este producto de Creative se enmarca bajo gama media. Muy por debajo de las pretensiones de otros productos de la afamada compañía, como ocurre con Sound Blaster Live! Platinum o los altavoces de gama alta de Cambridge SoundWorks, WebCam Go Plus se dirige al usuario de mediana edad que desea llevar un producto versátil para sus vacaciones o excursiones, utilizarlo para su trabajo a modo de agenda recordatoria (función de voz) y utilizarla en casa para realizar pequeños clips y videoconferencias, muy fáciles gracias al software. Los múltiples accesorios que adjunta la convierten, verdaderamente, en un todoterreno: funda de calidad, pilas extra, correa... Muchos usuarios querrán aprovecharla al máximo y, sobre todo los más pequeños, disfrutarán haciendo fotografías a todo aquello que se cruce por su vista: su capacidad lo permite. La toma USB y el par de pilas citado alimentan al dispositivo durante muchas horas, algo que, unido a su resistente y atractivo diseño, la convierten en la cámara con mayor éxito potencial de todas las existentes en el mercado.

EXTRA | BUENO | ACEPTABLE | MEDIOCRE | MALO

Texto: CARLOS BURGOS

Guillemot 3D Prophet II MX

Para los amantes del videojuego

Una vez cerrada su etapa con la serie "Maxi Gamer", que empleaba el chipset Riva TNT y TNT2, Guillemot comenzó la gama "Prophet II" cargada con el chip GeForce2 y cuyo último eslabón es esta accesible tarjeta con 32 Megas de RAM.

En el pasado número de PCmanía se comentaba, en la comparativa dedicada a las tarjetas gráficas, el modelo Prophet II GTS de 64 Megas, reseñándose que en un futuro aparecerían las versiones MX. Muy pocas semanas después este hecho es una realidad.
Su aspecto, como se puede comprobar en la foto, es bastante distinto al de su predecesora. Las salidas se han reducido a una: la que proporciona vídeo estándar, para conexiones ordinarias al monitor, suprimiendo las DVI.
La diferencia física principal radica en que esta tarjeta dispone de dos módulos de memoria cubiertos por disipadores en lugar de los cuatro del modelo de 64 Megas.

Pocas novedades

Las distinciones entre estos dos productos se reducen al juego de instrucciones y el precio. El corazón de Prophet II MX sigue siendo el chip nVIDIA GeForce2 GTS que permite alcanzar 1,6 GigaTexel/s y una cifra cercana a los 20 millones de triángulos por segundo. El otro punto a favor de este chip es la incorporación de dos motores de generación de texturas dobles que es el arma que permite conseguir los valores mencionados anteriormente. Debido a este factor se pasan de los 10-15 millones de triángulos por segundo que se movían con GeForce 256 a estos 20 millones. Mediante el nuevo chip se han conseguido, además, efectos tan notables como el "Per-Pixel Shading" con el que se puede realizar el mapeado de texturas de forma más ágil.

Pruebas superadas

Para comprobar si le afectaba el hecho de la "rebaja" en las prestaciones y juego de instrucciones de su procesador central, se sometió a la tarjeta a las mismas pruebas que se realizaron con la Prophet II GTS 64 Megas.
Aparte de los datos obtenidos con el test gráfico «3D Mark 2000», los valores dados por los juegos fueron algo distintos de los obtenidos con la anterior versión. De esta manera, la diferencia en el juego «Quake III Arena» fue de nueve frames por segundo. Trabajando con el juego «Ultima IX» y un K6-III a 450 MHz con 128 Megas de RAM, se atascaba ligeramente al mover los polígonos. La diferencia de FPS no llegaba a los cuatro entre ambas tarjetas, pero eso ya es cosa del software. ■

Características

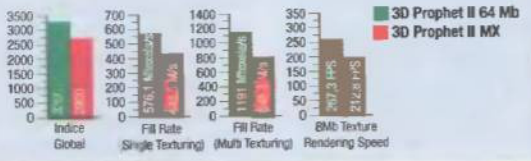
Procesador nVIDIA GeForce 2 GTS	**Interfaz** AGP 2X/4X con "Fast Write"
Arquitectura 0,18 micras. Incluye 25 millones de transistores	**Resolución máxima** 2048x1536 píxeles
Memoria 64 Megas DDR	**APIs soportadas** Direct3D y OpenGL
Velocidad de memoria RAM 333 MHz	**Texel/segundo** 1600 millones de texels/sg
Velocidad del reloj interno 200 MHz	**Triángulos/segundo** 25 millones de triángulos/sg
Salidas Estándar de vídeo, DVI y vídeo compuesto	

Lo mismo en menos espacio

La tarjeta es, en esencia, una versión reducida tanto física como en prestaciones finales de la versión "adulta" de Prophet II. MX es mucho más delgada que su hermana mayor, pero provista del mismo procesador gráfico, la mitad de motores gráficos y un juego de instrucciones menor. Esto hace que se reduzca el precio. Y también las prestaciones.

Similar a su predecesora

Si se compara este modelo con su predecesora de 32 Megas mediante el índice «3D Mark 2000» (ver gráfica), se observa que los valores difieren ostensiblemente entre una tarjeta y otra. El índice general varía en poco más de 150 puntos mientras que los valores que se obtienen al realizar las distintas pruebas varían en pocos FPS.
Donde se ha notado un incremento más notable es en la tasa de relleno (Fill Rate) que mide la cantidad de píxeles texturizados y sombreados por unidad de tiempo y en la cual la memoria representa un papel importante. En las pruebas realizadas con «Unreal» y «Quake III» los resultados no han variado demasiado.



MÁS OPCIONES **Hercules 3D Prophet II GTS 32 RAM**. 69.900 ptas. PCmanía 8 (Época II). **Elsa Gladiac MX**. 29.900 ptas. PCmanía 11 (Época II).

Ficha técnica

Precio 29.900 ptas.
Fabricante Hercules
Contacto Guillemot
Tel. 902 118 036

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium II o superior
Memoria RAM 32 Megas / 64 rec.
Sistema operativo Windows 95 OSR2/98 o superior
Otros Puerto AGP, CD-ROM

Puntos básicos

- ↑ Capaz de procesar 1,6 GigaTexels/s
- ↑ El precio es realmente atractivo
- ↑ Incorpora dos motores gráficos independientes
- ↓ Rebaja notable en las prestaciones
- ↓ Sólo una salida

CONCLUSIONES

NO TENER MAS MEMORIA ES MEJOR

Guillemot quiere copar todo el mercado: el de los usuarios caprichosos y el de los que miran hasta la última peseta. Si en la comparativa del mes pasado se pudo observar cómo la tarjeta ganadora, ELSA Gladiac, superaba todas las previsiones en cuanto al precio (87.000 pesetas), Guillemot no se quedaba corta con su Prophet II (79.900 ptas). Atendiendo, pues, a las quejas de los usuarios, alucinados por la increíble puesta en escena de los componentes gráficos de gama media más caros de la historia de la informática, Guillemot y otras compañías como ELSA, WinFast y ASUS están lanzado sus versiones "light". Y son tan light, que no sólo el precio es lo rebajado, sino también las prestaciones. Nuestra impresión general es que Prophet II MX es algo floja: pensábamos que sería más potente al incluir el famoso GeForce2. Pero, como ya hemos dicho, Prophet II MX está dirigida al usuario que no quiere gastar mucho dinero en su tarjeta gráfica y pretende obtener rendimientos semejantes al de GeForce2. Y eso se consigue.

EXCELENTE · MUY BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: ANTONIO SANTOS

AMD Duron a 700 MHz

El gran enemigo de Intel Celeron

AMD agudiza la competencia directa con Intel. El nuevo Duron nace con la idea de competir en el mercado directamente con el Celeron y, de hecho, se presenta como un durísimo rival.

Aunque le ha costado mucho tiempo, AMD ya ha presentado en el mercado la réplica al Intel Celeron. Tras haberse esforzado al máximo para destronar a su rival en el campo de los procesadores de gama alta (con resultados excepcionales), ahora le toca el turno al Celeron. Su nombre es AMD Duron y al igual que ocurre con su gran competidor, cuenta con ligeros cambios respecto al procesador Athlon.

Características

Velocided de reloj 600, 650 y 700 MHz	**Memoria caché** 192 Kb
Velocidad del Bus 200 MHz	**Arquitectura** x86 innovadora

De regreso al socket tradicional

Como se comprueba en la imagen, el aspecto externo de este procesador recuerda a los modelos comercializados hasta la llegada de Pentium II. Es destacable el gran tamaño del disipador, que nos hace pensar ya en la gran potencia que tiene y lo fácil que debe ser que se caliente en funcionamiento.

Una estructura renovada

Externamente, el procesador recuerda al ya clásico K6. Sin embargo, toda su estructura es completamente diferente. En primer lugar el espacio donde va insertado en la placa es completamente nuevo y se conoce como "Socket A". De forma cuadrada, similar a los ya conocidos "Socket 7" y que de alguna manera le sirve a AMD como diferencia frente a sus competidores al igual que hizo con el Athlon.

En segundo lugar y, para los amantes de los datos técnicos, hay que destacar algunas diferencias clave con respecto al Celeron de Intel. El Duron se ha presentado con tres velocidades de reloj diferentes: 600, 650 y 700 MHz, y su arquitectura, a pesar de seguir siendo x86 ha sido completamente renovada.

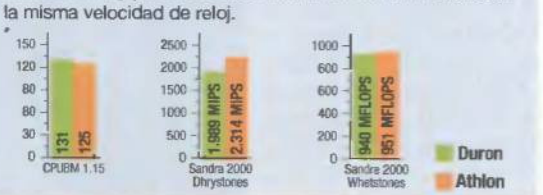
La cantidad de memoria caché muestra una diferencia interesante: el Duron dispone de un 20% más (192 Kb por 160 Kb) que el Celeron de Intel. Y, además, cuenta con una velocidad de Bus de 200 MHz, muy por encima de los 66 de que dispone su rival. Una característica que le permite obtener un mayor rendimiento en aplicaciones tan de moda como reproductores de DVD, MP3 o aplicaciones para la edición de vídeo.

La tercera diferencia básica entre estos dos procesadores es que el nuevo Duron cuenta con tres canales de ejecución paralela de coma flotante. Un avance que en conjunción con la tecnología multimedia 3Dnow! de AMD aumenta las prestaciones en aplicaciones de entretenimiento y diseño de páginas Web.

Este nuevo procesador está orientado a usuarios que necesiten un ordenador rápido, de buenas prestaciones sin llegar a los equipos de gama alta y, sobre todo, busquen un buen precio. En los diferentes ejercicios que se realizaron, el equipo de pruebas se mostró como un ordenador muy versátil capaz de manejar con suficiencia todo tipo de aplicaciones y si se complementa con una tarjeta gráfica superior a la TNT2 Pro que este equipo disfruta, debe ser apto para ejecutar todos los juegos de la actualidad. ■

Las pruebas

Para las pruebas, la propia compañía facilitó un equipo que además de la placa y el procesador, disponía de 128 Megas de RAM y una tarjeta gráfica Vanta fabricada por nVIDIA. Como se puede ver en la gráfica, los resultados son muy parecidos a los obtenidos con un Athlon con la misma velocidad de reloj.



MÁS OPCIONES Comparativa Athlon vs Pentium III. PCmanía 2 (Época II)

Ficha técnica

Precio Depende del distribuidor
Fabricante AMD
Contacto AMD
Tel. 914 351 286
Placa Socket A

Puntos básicos

- ↑ Memoria caché
- ↑ Velocidad del Bus
- ↑ Precio
- ↓ Incompatibilidades al actualizar el procesador
- ↓ Necesidad de placa específica

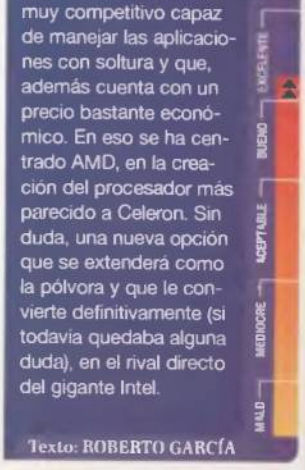
CONCLUSIONES

UN DURO RIVAL

Hay un dicho muy conocido por todos que dice: "Más vale tarde que nunca". Y en esta ocasión es perfectamente aplicable al nuevo procesador de AMD. Hace ya varios años que su más acérrimo competidor lanzó al mercado unos procesador que, a pesar de contar con menor capacidad, si ofrecía un rendimiento bastante aceptable y , sobre todo un precio mucho más ajustado. Pues bien, cinco años después llega el Duron. Un procesador que nace con unas intenciones muy similares y que gracias a que la compañía no se ha dormido en los laureles se presenta como un rival realmente serio y con posibilidades de reducir ampliamente el mercado de los Celeron. Que ya es de por si bastante elevado.

Recordemos que los beneficios de la última facturación trimestral provienen de este producto.

Las pruebas de rendimiento y la arquitectura implementada nos confirman que se trata de un chip muy competitivo capaz de manejar las aplicaciones con soltura y que, además cuenta con un precio bastante económico. En eso se ha centrado AMD, en la creación del procesador más parecido a Celeron. Sin duda, una nueva opción que se extenderá como la pólvora y que le convierte definitivamente (si todavía quedaba alguna duda), en el rival directo del gigante Intel.



Texto: ROBERTO GARCÍA

Alta velocidad y excelente resolución

Además de ser la primera impresora de inyección de tinta en ofrecer una resolución de hasta 2400x1200 ppp en todo tipo de papel, la nueva Z52 juega con la ventaja de poseer una excelente relación calidad/precio.

Sin duda, Lexmark ha conseguido no sólo afianzarse en el mercado de las impresoras domésticas, sino ocupar un merecido puesto de privilegio junto a firmas de renombre como HP, Epson o Canon. Su última apuesta es la Z52, con la que a punto está de lograr que la diferencia entre las impresoras de inyección de tinta y las de tecnología láser sólo esté en el precio.

Diseño asimétrico

A primera vista, lo que más llama la atención de la impresora Lexmark Z52 es su diseño, muy parecido (si no idéntico) al de su predecesora, la Z51. Sus formas redondeadas y su corte asimétrico permiten darle un toque de distinción al equipo al que vaya conectada. Pero eso no sería relevante si no fuera porque ese peculiar diseño encierra en su interior una maquinaria capaz de imprimir hasta 15 páginas por minuto y de alcanzar resoluciones de 2400x1200 puntos por pulgada.

Su instalación no puede ser más sencilla. Tras realizar las conexiones físicas (puerto paralelo o USB y alimentación), sólo será necesario introducir el CD de los controladores. Ellos serán los que permitirán al usuario gobernar todas las funciones de la impresora desde el PC, encargándose también de mantenerle informado en todo momento sobre el estado de los distintos componentes de la impresora (niveles de tinta en los cartuchos, estado de la impresión, etc.).

El paquete incluye el CD «Print Gallery 2», donde el usuario encontrará imágenes de cuadros de los artistas más relevantes, en este caso bajo un tema común: el mar.

Sigilosa durante el proceso de impresión, su mecanismo de manejo del papel es bastante ruidoso y molesto. Este sistema, "Accu-Feed" promete una manipulación rápida y precisa de las hojas, sin apenas desviar el papel, aunque el ruido que produce es algo elevado. ■

Características

Tecnología Inyección térmica de tinta	**Dimensiones** 18,7x24,7x44,4
Resolución 2400x1200 ppp	**Peso** 4,7 Kg
Velocidad B/N 15 ppm	**Consumo medio** 13,6 W
Velocidad color 7 ppm	**Nivel sonoro** 45 dB
Formatos admitidos A4 e inferiores y carteles	**Accesorios incluidos** Fuente de alimentación, cartuchos B/N y color, controlador ColorFine, manuales en castellano, CD Print Gallery 2
Interfaces Paralelo bidireccional IEEE-1284 y USB	**Garantía** Un año (ampliable a cuatro)
Cartuchos admitidos Negro, Color y Photo	

Resultados sin sorpresas

Las pruebas realizadas con la impresora no hacen más que confirmar las expectativas que se habían creado con respecto a la Z52. Su comportamiento es muy rápido en las calidades inferiores (300x600 y 600x600 ppp) y extremadamente preciso en las superiores (1200x1200 y 2400x1200 ppp).

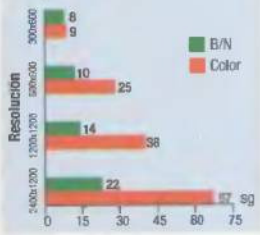
Sus secretos: gotas de tinta microscópicas (7 picolitros) para una mayor precisión en el detalle, tintas negras pigmentadas para obtener calidad láser y gestión del color para aprovechar los cartuchos.

Control total

La Z52 cuenta con sólo dos botones en el panel de la impresora. Y es que gracias al nuevo controlador ColorFine de la serie Z52 es posible realizar todas las funciones necesarias desde el ordenador. Con un solo clic, es posible visualizar los niveles de tinta de los cartuchos, limpiar las boquillas de impresión, alinear los cabezales, cambiar las opciones del programa de control o realizar paso a paso la instalación de cartuchos nuevos. Además, el usuario podrá elegir el tipo y tamaño de papel, propiedades de impresión y un largo etcétera.

Gráfico de tiempos de impresión

Para esta prueba se ha utilizado una misma fotografía, de 324x172 pixeles de tamaño y una profundidad de color de 24 bits. Los resultados para las distintas resoluciones de impresión fueron:



MÁS OPCIONES **Impresoras Lexmark Z51 y Z11.** 39.900 y 16.600 ptas. PCmania 1 (Época II). **Comparativa de impresoras.** PCmania 1 (Época II).

Ficha técnica

Precio 29.900 ptas.
Fabricante Lexmark
Contacto Lexmark
Tel. 902 123 051

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 133 / 200 rec.
Memoria RAM 16 Mb / 32 Mb rec.
Espacio en disco 20 Megas
Sistema operativo Windows 9x/NT4/2000 - Mac OS 8.6
Otros Necesario Windows 98 para USB 1.0

Puntos básicos

- ↑ Color negro de calidad láser
- ↑ Buena calidad fotográfica
- ↑ Velocidad
- ↑ USB y compatible con Mac
- ↓ Ruido elevado

CONCLUSIONES

CADA VEZ MÁS PERFECTAS

Las continuas renovaciones tecnológicas que se aplican a las impresoras domésticas de inyección de tinta hacen que las diferencias con sus hermanas mayores, las de tecnología láser, sean cada vez menores.

Gotas cada vez de menor tamaño permiten mayores resoluciones. Tintas de mayor calidad dan lugar a negros más nítidos y colores más brillantes. Y mecanismos de arrastre del papel cada vez más precisos hacen que la impresión sea más rápida y precisa.

Alcanzados unos requisitos mínimos de velocidad de impresión, las diferencias entre unas impresoras y otras las establecen su resolución y, fundamentalmente, su precio. En este sentido, la Lexmark Z52 ha nacido con vocación de líder.

Durante las pruebas, su comportamiento ha sido más que satisfactorio. Lexmark ha sabido solucionar algunas de las deficiencias que presentaban sus últimos lanzamientos. En, definitiva, tonos más ajustados al original, menor efecto de banding (rayas paralelas visibles en zonas de impresión muy oscuras) y mejor comportamiento con diferentes tipos de papel. Sin duda, una de las mejores de su gama.

EXCELENTE · BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: ENRIQUE G. LUJÁN

Acer Network Ready WT300

La alternativa al ordenador clásico

Los enormes gastos que supone mantener una empresa informatizada pueden ser reducidos sustituyendo los equipos tradicionales por terminales como el Acer WT300. Su diseño inaugura una nueva forma de entender los puestos de trabajo.

Del tamaño aproximado de una caja de puros (221x244x51 mm), Acer WT300 posee el aspecto estilizado de un deportivo. En su frontal sólo destaca una ranura en la que se introduce la SmartCard. Esta tarjeta de apariencia idéntica a las tarjetas monedero de algunos bancos incluye un chip que identifica al usuario asegurando el acceso a la información contenida en la red sólo a personal autorizado. La parte posterior concentra todos las conexiones desde la toma de alimentación (externa) y el interruptor general hasta las conexiones para ratón y teclado PS2. También se pueden observar aquí un puerto serie de 9 pines, uno paralelo bidireccional, dos USB, una salida de vídeo perteneciente a la tarjeta VGA integrada con 2 Megas de SDRAM (256 colores con una resolución máxima de 1024x768) y una salida de audio estéreo. La comunicación con el servidor se realiza a través de una tarjeta Ethernet 10/100 Mb compatible con el protocolo TCP/IP que presenta un conector RJ 45 ubicado también en la parte de trasera del terminal.

Características

- **Procesador** Cyrix Media GXLV 200 MHz
- **Memoria flash** Disk on Chip 8 Mb
- **Memoria SDRAM** 32 Mb-64 Mb
- **Video** VGA 2 Megas SDRAM (256 colores)
- **Dimensiones** 221x244x51 mm
- **Interfaz de red** Ethernet 10/100 (AMD incorporado AM79C793)
- **Puertos E/S** serie, paralelo bidireccional, dos USB, teclado, ratón 1 RJ45 y salida sonido estéreo
- **Sistema operativo** Windows CE

Seguridad de uso

Para asegurar la confidencialidad de los datos de la red, Acer WT 300 cuenta con un lector de tarjetas tipo Smart. Esta tarjeta contiene el nombre de usuario, un nombre de servidor y una dirección IP, un nombre de dominio, los directorios de trabajo, etc. Este dispositivo es parecido al del teléfono móvil y en él se contienen los datos del usuario autorizado. Sólo él, en posesión de dicha tarjeta, puede encender el terminal, lo que permite un uso personalizado incluso en una red corporativa.

La esencia en frascos pequeños

En el interior se encuentra una placa base donde la estrella es el procesador Cyrix Media GXLV 200 MHz que junto al chipset CX 5530 se encarga de gestionar los datos introducidos por el usuario así como de controlar el resto de componentes.

El Acer WT 300 carece de disco duro y en su lugar equipa un DOC (Disc On Chip) de 8 Megas integrado en el que se encuentra el sistema operativo, los protocolos de Microsoft RDP, Citrix ICA así como el firmware y los drivers.

La memoria RAM se encuentra en un único slot DIMM que puede contener un mínimo de 32 Megas y un máximo de 64 Megas de SDRAM. Algunas versiones del WT 300 permiten equipar opcionalmente un slot PCMCIA tipo II que unido al puerto serie 16C550 permiten fácilmente la conexión de un modem externo.

El software instalado es el sistema operativo Windows CE que permite una compatibilidad total con servidores que trabajen con Windows NT Server 4.0.

Los beneficios de un equipo de estas características van dirigidos, según el fabricante, en dos vertientes: por un lado su menor coste de adquisición, fruto de ser un terminal que únicamente muestra la interfaz de usuario; y por otro, un menor mantenimiento, ya que sólo hay que instalar los programas en el servidor. El precio es el detonante de un producto eficaz y ligero, que puede llevarse bajo el brazo. ■

El futuro del trabajo corporativo

Compañías como inves y Acer, llevan trabajando varios años en el futuro del trabajo corporativo, sin los problemas de red que actualmente existen. Y el futuro pasa por productos como Acer Network Ready WT300, un sistema Plug&Play, que basta con conectarlo a un display para trabar con él. ¿Qué le falta? Absolutamente nada. Posee las entradas USB para hacerlo más versátil. Y sus integrantes son los suficientemente robustos como para ejecutar programas actuales. Uno de los fallos es su dependencia de un servidor que administre los espacios de trabajo, pero ésta es una de las mejores soluciones para una PYME que posee una plantilla de diez trabajadores y no quiere grandes inversiones.

MÁS OPCIONES Comparativa ordenadores portátiles. PCmanía 11 (Época II).

Precio 104.400 ptas.
Fabricante Acer
Contacto Acer
Tel. 902 202 323

F. técnica

Puntos básicos

- ↑ Tamaño reducido y diseño elegante
- ↑ Facilidad de implantación
- ↑ Arranque de seguridad mediante tarjeta
- ↓ Precio
- ↓ Dependencia completa de un servidor con Windows NT

CONCLUSIONES

EL TRABAJADOR ESPECIALISTA

Acer WT 300 es un "ordenador" creado para trabajar ocupando poco espacio. Su diseño prescinde del disco duro, el CD-ROM, la disquetera o las tarjetas de video 3D para ofrecer un producto más barato exclusivamente creado para un usuario que depende de un servidor. ¿Quién necesita un Pentium III 800 para abrir una carta de «Word»? ¿Y 128 Megas de RAM o 32 Megas de video? Con tener acceso vía LAN a un ordenador que haga el trabajo sucio de soportar el software y almacenar la información ya se puede ahorrar mucho dinero. Además, si el usuario no tiene muchos conocimientos informáticos, el manejo es muy sencillo y las posibilidades de que organice un desaguisado, mínimas. Según los criterios de una empresa, un poco de ahorro aquí y otro poco de allí representa la diferencia entre un negocio y una ruina. La idea es realmente buena pero bien mirado su precio no se puede considerar asequible (la versión estándar no incluye ni ratón ni teclado, ni, lógicamente, monitor) y por un poco más se puede acceder a ordenadores de la generación anterior (Pentium II, AMD K6 o Cyrix MII, por ejemplo) con muchas más posibilidades.

EXCELENTE · MUY BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: ROBERTO LORENTE

ELSA Gladiac GeForce2 MX

Gama baja de nVIDIA

Si bien a cualquier usuario se le hace la boca agua pensando en las tarjetas de última generación, los precios desorbitados paran a más de uno. La solución para combinar calidad y precio es el nuevo chip de nVIDIA: GeForce2 MX.

Con su hermano mayor (ELSA Gladiac GeForce2 GTS) cosechando triunfos en todas las comparativas en las que participa, ELSA ha sacado al mercado una nueva tarjeta con una diferencia de precio ostensible con respecto a la GeForce2 GTS, pero con una potencia nada despreciable. El responsable de este milagro vuelve a ser nVIDIA, creador del chip gráfico GeForce2 MX. Esta empresa se comprometió a sacar, cada pocos meses, una novedad al mercado, aunque en este caso se haya sacado de la manga un modelo válido para implementar tarjetas dedicadas a un tipo de usuario concreto y no orientadas a los juegos.

A quién se orienta

El segmento de mercado de "GeForce MX" está orientado al usuario que posee un PC doméstico y lo emplea para tareas como jugar, retoque fotográfico, ver un DVD, etc., pero todo a nivel no profesional. El software que incluye el CD-ROM permite comprobar sus funcionalidades; probar la potencia del GTS u obtener datos de los componentes instalados. Los juegos son, sin duda, el punto fuerte.

Características

Procesador nVIDIA GeForce2 MX
Arquitectura Dos pipelines HyperTexel
Memoria 32 Megas (SDRAM)
Velocidad memoria RAM 350 MHz
Resolución máxima 2048x1536
Tecnología Motor de 2ª generación Transform&Lighting (T&L)
Salidas Estándar de vídeo
APIs soportadas Direct3D y Open GL
Garantía Seis años

Parecida al modelo GTS...

Realmente podría pasar por el modelo GTS (ver PCmanía 9) pero incluye varias características que la diferencian. La más significativa es que la memoria deja de ser DDR y pasan a ser 32 Megas en formato SDRAM. En principio es un paso atrás debido a las 32 o 64 Megas de memoria DDR que incluyen las tarjetas de Creative, ELSA, Hercules, etc., pero permite bajar el precio perdiendo pocas características y ofreciendo un buen colchón para la carga de texturas. También incluye un motor de 256 bits con arquitectura de dos pipelines HyperTexel que incluye la característica "per píxel shading" para realizar efectos más realistas y en tiempo real gracias a un mejor juego de luces y sombras, multitexturado en modo simple, compresión de texturas, filtrado anisotrópico (produce mapas de mayor calidad al tomar más ángulos de vista), etc. Sigue soportando, sin problemas, resoluciones de 2048x1536 dependiendo, por supuesto, del tipo de monitor. Si se combina con una pantalla de más de 19" se obtendrá una excelente calidad de imagen. De hecho es una opción muy interesante para usuarios que necesiten una tarjeta para ver un DVD en el ordenador.

... pero muy asequible

Lo más sorprendente es el precio. Hasta ahora el hecho de comprar una tarjeta gráfica para jugar era un lujo, y dado que la tarjeta del presente se convierte en la reliquia dentro de seis o doce meses, parece un poco absurdo dejarse 70.000 ptas. para una tarjeta de última generación.

En las pruebas realizadas, la calidad perdida es ínfima si se compara con el precio que tiene. Todos los juegos que se utilizaron tuvieron unos valores inferiores a la "Elsa Gladiac GeForce2 GTS" pero sólo en unos pocos frames por segundo. ■

Funcionalidades sorprendentes

En las pruebas realizadas con el benchmark «3D Mark», los valores fueron 3096 frente a los 3593 del modelo "ELSA Gladiac GeForce2 GTS 32 Megas" o los 3560 del la "Hercules 3D Prophet GTS" de 64 Megas, lo cual demuestra que mantiene puntos de gran calidad. La mayoría de los valores dados por «3D Mark», como ocurrió en el caso de los tests de juegos, están sólo un 10%-12% por debajo. Donde realmente se notan los problemas es en la tasa de relleno, siendo el modelo GTS superior en un 50%.

Se realizaron, además, pruebas con «Ultima IX», «Unreal Tournament» y «Quake III», y en todas ellas la nueva tarjeta de ELSA se situó unos pocos frames por debajo del modelo GTS.

MÁS OPCIONES **ELSA Gladiac GeForce2 GTS.** 59.900 ptas. PCmanía 9 (Época II).
Comparativa de tarjetas aceleradoras 3D. PCmanía 10 (Época II).

Ficha técnica

Precio 29.900 ptas.
Fabricante ELSA
Contacto ELSA
Tel. 917 589 617

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium II o AMD K6-II 300 MHz
Memoria RAM 32 Megas
Sistema operativo Windows 95 OSR 2, Windows 98/2000/NT
Otros Puerto AGP, CD-ROM

Puntos básicos

- ↑ Garantía de seis años
- ↑ Excelente relación calidad/precio
- ↑ Viene acompañada de numerosas aplicaciones
- ↓ Sólo tiene salida de vídeo
- ↓ Bajo rendimiento en la tasa de relleno

CONCLUSIONES

DAD AL CÉSAR LO QUE ES DEL CÉSAR

A cada uno lo suyo. Esta GeForce2 MX no es la tarjeta idónea para jugar. Teniendo este punto claro se entiende que la recomendemos a personas que quieran tener en su equipo una tarjeta de características elevadas pero a un precio asequible. Además, funciona con los juegos mejor que el resto de tarjetas que no están equipadas con un chip de características similares a las del GeForce2 GTS, y es un buen aliado para descomprimir vídeo.

En las pruebas se ha podido detectar que donde realmente tropieza esta tarjeta es en la tasa de llenado y este problema es incompatible con juegos llenos de texturas, colores y polígonos. De todas formas no nos engañemos. Es muy superior a muchas de las tarjetas que circulan por el mercado y es una excelente opción para equipos que requieran el manejo de gráficos de forma no profesional o usuarios que no necesiten jugar a «Quake III» a 200 fps. Lo mejor, su relación calidad/precio y su garantía de seis años.

EXCELENTE · BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: ANTONIO SANTOS

Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

Monitores LG

	SIN IVA	CON IVA
LG 15" DIGITAL 550M 1024	23.500	27.260
LG 15" DIGITAL 520si 1024	24.000	27.840
LG 15" DIGITAL 575C 1280	28.500	33.060
LG 17" DIGITAL 775N 1280	39.000	45.240
LG 17" DIGITAL 775FT 1280 FLATRON "Tubo Plano"	49.000	56.840
LG 17" DIGITAL 795FT+ 1600 USB FLATRON "Tubo Plano"	63.000	73.080
LG 19" DIGITAL 995E 1600	71.000	82.360
LG 21" DIGITAL 221U 1600 USB	159.900	185.485
LG 15" DIGITAL TFT LCD	145.600	168.895

Monitores SONY

	SIN IVA	CON IVA
SONY A100 15" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	35.802	41.530
SONY E100 15" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	37.845	43.900
SONY A200 17" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	54.900	63.684
SONY E200 19" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	60.500	70.180
SONY G200 17" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	71.000	82.360
SONY E400 19" 1280x1024 0,25 FD TRINITRON	101.637	117.900
SONY SDM - N50 1024x768 TFT LCD	289.900	336.284

Tarjetas gráficas

	SIN IVA	CON IVA
CREATIVA 3D BASTER GFORCE 2 GTS	60.259	69.900
GUILLEMOT PROPHET	27.578	31.990
HAUPPAUGE TV THEATER	24.052	27.900
3DFX VODOO 4500	34.396	39.900

CD-ROM / CDR-W

	SIN IVA	CON IVA
PC LINE CDR 74 PACK DE 50	5.595	6.490
FUJI CDRW 74 DISCO REGRABABLE	453	525
SAMSUNG CDR 74	142	165
BASF CDR 74 PACK DE 10	1.720	1.995
TDK CDR 80	224	260
SONY CD AUDIO 74	328	380

Sonido

	SIN IVA	CON IVA
GUILLEMOT MAXI SOUND ISIS XL	49.991	59.990
CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM	34.397	39.900

Logitech

	SIN IVA	CON IVA
Internet Keyboard + Quickcam Express	11.198	12.990

Impresoras (Los mejores precios, consúltanos)

HP DESKJET 640C
HP DESKJET 843C
HP DESKJET 930C
HP LASERJET 1100
HP OFFICEJET G55
HP PHOTOSMART P1100
EPSON STYLUS 480
EPSON STYLUS 670
EPSON STYLUS 1160 A3
EPSON STYLUS 1520
EPSON STYLUS PHOTO 870
EPSON STYLUS PHOTO 1270 A3
CANON BJC 85
CANON BJC 2100
CANON BJC 3000
CANON BJC 8200 PHOTO
CANON LBP 800
LEXMARK Z11
LEXMARK Z32 + PAPEL KODAK
LEXMARK Z52

Magnetos FUJITSU

	SIN IVA	CON IVA
FUJITSU 640 MB INTERNO ATAPI	34.500	39.895
FUJITSU 640 MB SCSI EXTERNO	38.789	44.995
FUJITSU 1,3GB SCSI EXTERNO	70.600	81.895

Scanners

	SIN IVA	CON IVA
ACER ACERSCAN 340U	8.189	9.500
AGFA SNAP SCAN 1212 PARALELO	14.569	16.900
CANON CANONSCAN FB630U USB	21.465	24.900
HP SCANJET 3400C	14.569	16.900
HP SCANJET 4300C	22.328	25.900
EPSON P1200 USB PHOTO	43.017	49.900

Foto digital

	SIN IVA	CON IVA
AGFA CL18	25.776	29.900
CANON POWERSHOT S10	97.328	112.900
KODAK DC215	54.224	62.900
FUJI MX 1200	**51.638**	**59.900**
SONY DSCS70	142.155	164.900
EPSON PC800	102.500	118.900

PDA

	SIN IVA	CON IVA
PALM COMPUTING VX	77.500	89.900
CASIO CASSIOPEIA E115	111.983	129.900
COMPAQ AERO 2130	88.707	102.900
COMPAQ AERO 1550	67.155	77.900
COMPAQ IPAQ POCKET PC H3630	93.879	108.900
OLIVETTI DAVINCI	18.879	21.900
HP JORNADA 545	86.121	99.900

Top juegos / Software

	SIN IVA	CON IVA
DIABLO II	**5.164**	**5.990**
MORPHEUS	2.582	2.995
SHOGUN TO	5.595	6.490
GROUND CO	6.026	6.990

Mp3 / Fax Módem

	SIN IVA	CON IVA
DIAMOND RIO 500	47.328	54.900
SAMSUNG YEPP 32 MB	43.017	49.900
DIAMOND SUPRA EXT 56K PRO	12.845	14.900
CREATIVE BLASTER V.90 56K	11.983	13.900
US ROBOTICS EXT 56K SIN VOZ	14.569	16.900

Consolas

	SIN IVA	CON IVA
PLAYSTATION CLIN MAC RAE 2	**7.319**	**8.490**
PLAYSTATION VAGRANT STORY	6.888	7.990
PLAYSTATION MEDIEVIL 2	3.871	4.490
DREAMCAST RESIDENT EVIL 2	7.319	8.490
DREAMCAST ECCO THE DOLPHIN	7.319	8.490
DREAMCAST TONY HAWK'S SKATEBOARDING	7.319	8.490
GAME BOY POKEMON AMARILLO	4.733	5.490
GAME BOY POKEMON AZUL	4.733	5.490
GAME BOY POKEMON ROJO	4.733	5.490

La mayor Variedad - El mejor Se

Llámanos 902 100 302
www.eisystem.es

MADRID
GAZTAMBIDE 4 Tel.: 91 548 43 42
FRAY LUIS DE LEON 11 Tel.: 91 498 05 15
EQUINOCIO PARK (MAJADAHONDA) Tel.: 91 634 42 88
PARQUE ALCORCON Tel.: 91 621 17 60

BARCELONA
GELABERT 4 Tel.: 93 419 20 40

ZARAGOZA
CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14 Tel.: 976 73 38 75

VIGO
BARCELONA 22, BAJO Tel.: 988 48 01 56

SEVILLA
RECAREDO 39 Tel.: 954 98 72 62

MURCIA
PUERTA NUEVA 31 Tel.: 968 27 25 88

VALENCIA
CUENCA 62 Tel.: 96 382 29 14

BILBAO
GABINO ARANA 67 Tel.: 94 427 38 06
MAYOR 19-20 Tel.: 94 464 30 93

LA CORUÑA
FERNÁNDEZ LATORRE 61 Tel.: 981 17 33 77

ORDENADOR Ei System Concept

- Procesador Intel® Celeron™
- DIMM 64Mb SDRAM
- Disco Duro Fujitsu 8,4Gb ULTRA DMA
- VGA ATI XPERT 98 8Mb SDRAM AGP
- Monitor 15" OEM
- CD ROM 52x Creative
- Sound Blaster 128 PCI
- Altavoces Creative 100W
- Caja Semitower ATX
- Micrófono de sobremesa
- Teclado Acer PS2 W98
- Ratón PS2
- Microsoft Windows 98 CD (Second Edition)
- Antivirus VirusScan McAfee (Promocional)
- Curso Multimedia Windows 98
- Libro Usuario + CD
- Vídeo Insatalación y Formación

PROCESADOR Intel® Celeron™ 566MHz	129.900 Sin IVA	150.684 Con IVA
PROCESADOR Intel® Celeron™ 600MHz	135.900 Sin IVA	157.644 Con IVA
PROCESADOR Intel® Celeron™ 633MHz	139.900 Sin IVA	162.284 Con IVA
PROCESADOR Intel® Celeron™ 677MHz	146.900 Sin IVA	170.404 Con IVA

ORDENADOR Ei System Online

- Procesador Intel® Pentium® III BUS 133MHz
- DIMM 64Mb SDRAM 133MHz
- Disco Duro Fujitsu 15,3 Gb Ultra DMA
- VGA ATI XPERT 2000 16Mb
- Monitor LG 15" 55V / 520 Digital
- CD ROM x52 Creative
- Sound Blaster 128 PCI
- Fax Modem Diamond Supra 56K interno
- Altavoces 240W
- Caja Semitower ATX
- Micrófono de sobremesa
- Teclado Acer PS2 W98
- Ratón PS2
- Microsoft Windows 98 CD (Second Edition)
- Antivirus VirusScan McAfee (Promocional)
- Curso Multimedia Windows 98
- Libro Usuario + CD
- Vídeo Instalación y Formación

PROCESADOR Intel® Pentium® III 733MHz (BUS 133MHz)	175.900 Sin IVA	204.044 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 800MHz (BUS 133MHz)	187.900 Sin IVA	217.964 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 866MHz (BUS 133MHz)	215.900 Sin IVA	250.444 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 933MHz (BUS 133MHz)	239.900 Sin IVA	278.204 Con IVA

ORDENADOR Ei System Elite

- Procesador Intel® Pentium® III Bus 133MHz
- DIMM 128 Mb SDRAM 133MHz
- Disco Duro Fujitsu 17 Gb Ultra DMA
- VGA ATI XPERT 2000 32 Mb Tv-Out
- Monitor 15" 55V
- CD ROM 52x Creative
- CD-RW Toshiba 4x4x24x + 4xDVD
- Fax Módem 56K Diamond Supra Interno
- Caja Semitower ATX
- Sound Blaster LIVE 1024 Player
- Altavoces 240W
- Microfono Sobremesa
- Teclado Acer PS2 W98/Ratón PS2
- Microsoft Windows 98 CD (Second Edition)
- Antivirus VirusScan McAfee (Promocional)
- Curso Interactivo Windows 98
- Libro Ususario + CD
- Vídeo Instalación y Formación

PROCESADOR Intel® Pentium® III 733MHz (BUS 133MHz)	242.900 Sin IVA	281.764 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 800MHz (BUS 133MHz)	278.900 Sin IVA	323.524 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 866MHz (BUS 133MHz)	292.900 Sin IVA	339.764 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 933MHz (BUS 133MHz)	320.900 Sin IVA	372.244 Con IVA

ORDENADOR Ei System MaXXImum

- Procesador Intel® Pentium® III Bus 133 MHz
- DIMM 128Mb SDRAM 133MHz
- Disco Duro Fujitsu 20,4 Gb Ultra DMA
- VGA ATI FURY PRO VIVO 32Mb (Video In/Video Out)
- Monitor LG 15.1" SW570 LS TFT 1024
- CD ROM 52x Creative
- CD-RW Toshiba 4x4x24x + 4xDVD
- Sound Blaster LIVE 1024 Player
- Altavoces Logitech X2 320W
- Fax Modem 56K Diamond Supra Interno
- Caja Semitower ATX
- Micrófono de Sobremesa
- Teclado Inalámbrico Logitech iTouch
- Ratón Inalámbrico Logitech iTouch
- Microsoft Windows 98 CD (Second Edition)
- Antivirus VirusScan McAfee (promocional)
- Curso Multimedia Windows 98
- Libro Usuario+ CD
- Vídeo Instalación y Formación

PROCESADOR Intel® Pentium® III 800MHz (BUS 133MHz)	443.900 Sin IVA	514.924 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 866MHz (BUS 133MHz)	455.900 Sin IVA	528.844 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 933MHz (BUS 133MHz)	479.900 Sin IVA	556.684 Con IVA
PROCESADOR Intel® Pentium® III 1GHz (BUS 133MHz)	499.900 Sin IVA	579.884 Con IVA

Componentes

	SIN IVA	CON IVA
DISCO DURO de 8,4 Gb FUJITSU U-DMA	15.900	18.444
DISCO DURO de 10,2 Gb FUJITSU U-DMA	16.900	19.604
DISCO DURO de 15,7 Gb FUJITSU U-DMA	18.900	21.924
DISCO DURO de 17 Gb FUJITSU U-DMA	20.900	24.244
DISCO DURO de 20,4 Gb FUJITSU U-DMA	22.900	26.564
DISCO DURO de 27,3 Gb FUJITSU U-DMA	32.900	38.164
MEMORIA de 64 Mb SDRAM PC 133MHz	19.500	22.620
MEMORIA de 128 Mb SDRAM PC 133MHz	29.900	34.684
MEMORIA de 256 Mb SDRAM PC 133MHz	60.900	70.644
FAX MODEM 56K DIAMOND SUPRA INTERNO	5.172	6.000
CD-RW PHILIPS 8x4x32x IDE	32.900	38.164
ALTAVOCES FOUR POINT SURROUND 1000	10.776	12.500

Ampliaciones Gráficas Multimedia

	SIN IVA	CON IVA
ATI 3D XPERT 98 8Mb AGP SDRAM	6.500	7.540
ATI 3D XPERT 2000 16Mb SDRAM AGP	10.700	12.412
ATI 3D XPERT 2000 16Mb SDRAM TV-OUT	12.900	14.964
ATI 3D XPERT 2000 32Mb SDRAM	15.500	17.980
ATI 3D XPERT 2000 32Mb SDRAM TV-OUT	17.800	20.648
ATI 3D RAGE FURY PRO VIVO 32Mb AGP	18.900	21.924
ATI 3D RAGE FURY MAXX 64 Mb AGP	29.900	34.684
ATI ALLINWONDER 128 32 Mb AGP	34.900	40.848
TV WONDER PCI STEREO MPEG-1 CAPTURE	9.200	10.672
TV WONDER ATI LITE PCI MONO	6.000	6.960

Novedad Componentes

	SIN IVA	CON IVA
CD-RW TOSHIBA 4x4x24x + 4x DVD	42.500	49.300

ervicio - Pisoteamos los precios

Precios válidos salvo error tipográfico y podrán variar sin previo aviso. Fotos no contractuales. El logotipo Intel Inside, Pentium y Celeron son marcas registradas de Intel Corp.

Apower PD-200 y Apower PD-258

Dos soluciones hacen portátil el DVD

Apower ofrece dos soluciones para los usuarios amantes del DVD que no posean unidad en el ordenador ni reproductor en el salón. Son dos alternativas muy atractivas con bastantes cosas buenas y algún que otro pero.

Cuando se realiza un viaje de largo recorrido sin conducir, es más que probable que se sienta aburrimiento por el hecho de estar encerrado en un sitio sin muchas posibilidades de ocio. Es en esos momentos en los que deseamos tener un aparato de vídeo portátil para visionar nuestra película favorita. Algo que ahora es posible gracias a estos dos aparatos de Apower.

PD-200, un sobremesa muy ligero

De los dos productos, PD-200 es el más económico y ligero. Con tan sólo 600 gramos y una gran cantidad de accesorios entre los que se encuentran un mando a distancia y cargador de alimentación, permiten visualizar un DVD en casa y llevárselo a la oficina o a casa de un familiar. También es posible conectarlo al ordenador con un adaptador especial para entrada de vídeo. El producto es, en resumen, un reproductor de vídeo DVD pero con menos características.
Las películas con mayor compresión de imagen (en DVD de más de 3 Gigas) puede experimentar algún problema de desplazamiento de imagen (pequeños cuadros en la pantalla). De todas formas, no suele ocurrir con mucha frecuencia.

Al estilo James Bond

PD-258 parece, desde luego, un producto sacado de una película de James Bond. Su pantalla de 5,8 pulgadas permite ver películas en los viajes. Ideal para vacaciones. Por otro lado, el sonido es deficiente ya que no posee autoamplificador. Ocurre lo mismo en el modelo PD-200, por lo que debe disponerse de altavoces externos.

Características

Tecnología Memoria flash	**Dimensiones** 100x30x35 mm
Diseño Carcasa de acero inoxidable	**Peso** 94 gr.
Nº botones Siete	**Accesorios incluidos** Cable conexión USB
Color Titanio	**Garantía** Un año
Conexión Puerto USB	**Información** www.cdworld.com

Sistema de control

Para manejar los diferentes menús, además de utilizar el mando a distancia, se cuenta con la ayuda de un pequeño dispositivo en forma de bola direccionable que permite mover el cursor y seleccionar la opción deseada. Buena respuesta al tacto y a las órdenes, lo que permite desenvolverse con soltura por los menús.

PD-258, con vistas a la comodidad

Este modelo incluye reproductor de DVD/Audio/VCD con pantalla plana de 5,8 pulgadas integrada en el aparato. La pantalla es plegable y, a su vez, protege el frontal del producto donde se encuentra la bandeja de carga y los botones de función. Una maravilla de la técnica que, a pesar del precio, resulta una opción interesante al considerar su portabilidad. Incluso en casa puede servir como reproductor de sobremesa, pues dispone de salidas de audio y vídeo para conectarlo a un televisor o proyector.
Sin embargo, este aparato cuenta con algunos defectos: la batería sólo dura tres horas y tarda otras tantas en recargarse. La pantalla no es perfecta, y debe ajustarse el brillo y contraste en numerosas ocasiones, sobre todo al cambiar de película o CD con formatos tipo Photo CD. Además, el aparato se recalienta en exceso lo que provoca, en algunas ocasiones, saltos de unos segundos en la reproducción, y que únicamente se subsana dejando enfriar el aparato. Esto nos ha ocurrido al probar DVD con distintas compresiones. Entre ellos figuraba el DVD por excelencia en estas fechas, Matrix, y otros de compresión más moderada como El Show de Truman o El Sexto Sentido. Películas actuales que, no obstante, se reproducen sin problemas aparentes.
Los dos productos se consolidan como una clara alternativa a los DVD de ordenador y sobremesa, teniendo en cuenta que la imagen de PD-258 es algo pequeña y la reproducción de ambos no posee la misma calidad de imagen y sonido que un DVD de 150.000 ptas. ■

MÁS OPCIONES «Soluciones Apower». www.cdworld.es/CDW-frames.htm

Ficha técnica

Precio 73.895 y 140.544 ptas.
Fabricante Apower
Contacto CD World
Tel. 902 332 266

REQUISITOS MÍNIMOS (para conectar al PC)
CPU Pentium II
Memoria RAM 32
Espacio en disco No
Tarjeta de vídeo Con entrada IN
Sistema operativo Windows 98

Puntos básicos

↑ Posibilidad de transportarlos
↑ Solución integrada y versátil en PD-258
↑ Lectura de Photo-CD
↓ La batería sólo dura tres horas
↓ Se calienta en exceso y tiene saltos en la imagen

CONCLUSIONES

PARA LOS AMANTES DEL DVD

¿A quién puede ir dirigido un producto tan específico? A los amantes del tema DVD, desde luego. Porque si uno no puede esperar a llegar a casa para ver una película, es que está realmente obsesionado con esta gran tecnología de finales del siglo XX.
El modelo PD-200 es más ligero y económico que PD-258, pero no posee una pantalla en la que visualizar los Photo-CD ni las películas en DVD. Cualquiera de los dos reproductores es una opción válida si aún no se posee un DVD de sobremesa, para el salón por ejemplo, que además se quiera combinar para conectarlo al ordenador o llevarlo a la oficina. Este es el único atractivo del modelo PD-258, su portabilidad, pues el precio no es realmente accesible que digamos. Y, a pesar de su calidad de visionado con la mayoría de DVD del mercado, en las pruebas hemos visto algún aislado salto en las imágenes, quizás debido al sobrecalentamiento excesivo (sobre todo de PD-258). Dos soluciones muy novedosas.

EXCELENTE · BUENO · ACEPTABLE · MEDIOCRE · MALO

Texto: CARLOS BURGOS

Bienvenidos al mundo de Best Buy

BEST BUY Easy View
- **Conversor externo** VGA - TV.
- Videojuegos, Presentaciones e Internet **desde su PC a la TV**.
- Conexión por Video Compuesto, S-Video o Euroconector (**cables incluidos**).
- **Alimentación mediante el puerto del teclado.**

8.990 54,03 €

BEST BUY EASY TV Lite **7.490** 45,02 €
- Tarjeta **Sintonizadora TV - Capturadora** de Vídeo PCI

BEST BUY Easy TV **8.790** 52,83 €
- Incluye **Mando a Distancia** y **Auriculares con Micrófono.**

BEST BUY Easy TV Deluxe **16.590** 99,71 €
- Unidad Externa **USB, FM** Stereo, **PC - iMac** compatible.

BEST BUY Easy Go
- **Discman** compatible **CD Audio** y **MP3**.
- **Easy Go** permite reproducir horas y horas de **música MP3** en un sólo **CD**.
- **Portátil**: Pilas + auriculares.
- **Opciones**: Transformador y **adaptador de cinta** para el coche.

Consultar

BEST BUY EASY CAM U
- **Videocámara** de escritorio **USB**
- Resolución **640 x 480 puntos.**
- Extras: Botón **captura imágenes fijas,** audífono y adaptador odenador portátil.
- Software **videoconferencia, Videomail y edición de imágenes.**

8.790 52,83 €

BEST BUY EASY WRITER
- Unidad Regrabadora **IDE 8432.**,
- Velocidad Lectura **32x.**
- Velocidad Grabación **8x.**
- Velocidad Regrabación **4x.**
- Incluye **Software** y **disco CD-R**.

35.490 213,30 €

Ideal PC Solutions

BEST BUY Easy Comm 56 USB
- **Módem**/Fax/Voz **56.000 Bps USB.**
- **Externo V.90.**
- **Facilidades** de instalación y configuración **USB**. No requiere adaptador eléctrico.
- Software de Comunicaciones **BitWare**.

Disponible en versiones Externas Puerto Serie e Internas **7.790** 46,82 €

BEST BUY Easy Snap
- **Cámara** Fotográfica digital.
- Resolución: **768 x 1024 ppp.**
- Memoria SmartMedia 4 **MB**: mínimo 30 fotografías. Compresión **JPEG.**
- Conexión por **puerto serie** del PC

28.690 172,40 €

Otros productos Best Buy:

EASY TV OFERTA	* Tarjeta de Sintonización TV y captura de Vídeo PCI. Mando a distancia.	8.790 52,83€	EASYDRAW OFERTA	* Tableta Gráfica. CAD, diseño Gráfico y ratoque fotográfico.	6.290 37,80 €
EASY COMBODRIVE	* Unidad Combo: DVD + CD-RW. DVD 4x (eq. a CD 24x). Escribe CD-R y CD-RW a 4x	54.390 326,89€	EASYCOMM 56 IP	* Módem/Fax/Voz 56.000 Bps. Interno PCI V.90. Software Bitwara.	4.990 29,99 €
EASYCOMM 56 E	* Módem/Fax/Voz 56.000 Bps. Externo V.90. Software Bitware.	7.590 45,62€	EASYLABEL NUEVO	* Etiquetadora de CD: aplicador, Soft. diseño y cientos de etiquetas.	2.990 17,57€
EASY THEATRE	* Kit DVD: Unidad IDE DVD 10x (eq. a CD 40x).Tarjeta Real Magic, PCI, MPEG II y Dolby Digital.	Consultar	BB CD-R 80 min. BB CD-RW 60 min.	* Discos CD-R 80. 700 MB. Hasta 12x. * Discos CD-RW 80.700 MB. Hasta 4x.	125 0,75 € 225 1,35 €

902 408 408 **Web Site** **http://www.bestbuy-int.com** **E-mail: info@bestbuy-int.com**

DISTRIBUIDORES

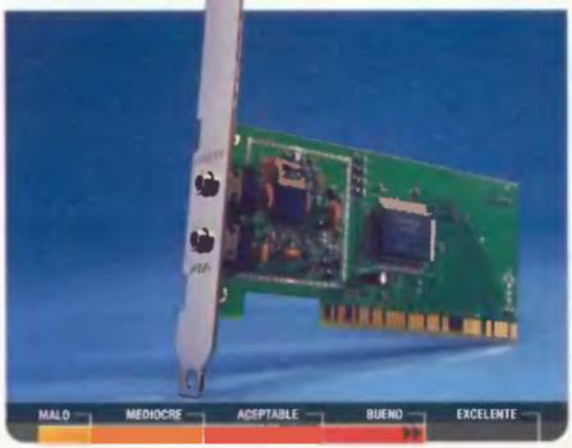
S COMPUTERS ALICANTE Tel: (965) 65 11 65	**PC GREEN** BARCELONA Tel: (93) 451 43 42	**DATACHIP** JAÉN Tel: (95) 375 75 70	**FNAC** MADRID Tel: (91) 595 61 93	**MDR COMPUTER** SEVILLA Tel: (954) 58 11 33
JAIRE INFORMÁTICA ANDORRA Tel: + 37 (68) 689 15	**IETRES INFORMÁTICA** Tel: (93) 345 40 00	**REXUS INFORMÁTICA** Tel: (953) 27 49 02	**CENTROMAIL** Tel: (902) 17 18 19	**TELEMATIC Reus** TARRAGONA Tel: (977) 34 02 89
C.I. DELTA ASTURIAS Tel: (985) 33 03 12	**STORAGE INFORMÁTICO** Tel: (93) 424 93 60	**TÉCNICAS FRA** LAS PALMAS Tel: (928) 35 64 93	**AGGER COMPUTER** MALAGA Tel: (95) 231 08 13	**FNAC** VALENCIA Tel: (96) 353 90 27
INFOTROM BADAJOZ Tel: (924) 24 61 46	**FNAC** Triangle: (93) 344 18 00 L'illa: (93) 444 59 00	**ABYSS COMPUTER** MADRID Tel: (91) 551 46 53	**MARKET SOFTWARE** MATARÓ (93) 799 79 11.	**CIBERNET Valencia** Tel: (96) 395 09 06
W-MEGA BALEARES Tel: (971) 29 63 65	**CDF** CÓRDOBA Tel: (957) 43 93 58	**PIFLO INFORMÁTICA** Tel: (91) 319 51 30	**SUMI INFORMÀTICA.** SABADELL Tel: (93) 712 38 22	**HOUSE COMPUTER** VIZCAYA Tel: (94) 426 20 91

Precios en pesetas antes de incluir el 16% de IVA. Los Precios y especificaciones pueden variar sin previo aviso. Los Precios señalados pueden variar ligermente fuera de la península (Canarias, Andorra, Baleares).

Guillemot Maxi Radio FM

Una emisora de radio en el PC

Guillemot, en calidad de fabricante multimedia, lanza un producto que completa su gama de accesorios de sonido: una tarjeta de radio.



La tarjeta no es más que un mero accesorio que, en la mayoría de las ocasiones, se encuentra integrado en capturadoras de vídeo, como los de la compañía LifeView (FlyVideo 98 FM). Es decir, que el usuario está pagando por un accesorio que le va a ocupar un slot PCI y que podría ir perfectamente acoplado a otra tarjeta. El funcionamiento del producto es, en líneas generales, muy simple. Bajo un software que rastrea frecuencias desde los 87 hasta los 108 MHz y es capaz de grabar hasta 200 presintonías, es posible, por ejemplo, programar la grabación de un apartado musical y escucharlo a posteriori.

Por lo tanto, resulta un periférico únicamente para los muy aficionados a la radio que no quieren perderse su programa favorito, o para profesionales que trabajen en la captura de programas de radio («Real Player» es capaz de codificar horas y horas de audio, reduciéndolo a pocos Megas) y que quieran librar su mesa de aparatos de radio o, en su defecto, toscas minicadenas. Muchos usuarios graban su música y realizan múltiples mezclas y grabaciones de samples para sus propias composiciones. Pues aquí tienen un sistema más compatible. ■

MÁS OPCIONES **LifeView FlyVideo' 98 FM.** 14.995 ptas. Próximamente en PCmanía

Precio 9.995 ptas.
Fabricante Guillemot
Contacto Guillemot
Tel. 902 118 036

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 200 MMX
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 50 Megas
S. operativo Windows 95/98/NT

↑ Software muy completo
↓ La antena no capta perfectamente
↓ Pocas funciones

UNA RADIO MÁS

Un aparato de radio portátil puede costar 5.000 ptas. Y las tecnologías de Internet permiten la escucha de radio desde hace dos años. Es decir, que este producto es algo "redundante". ¿Quién no tiene en su casa acceso a la radio? A menos que se vaya a trabajar con captura de audio o se necesite grabar directamente al PC, sin pasar por adaptaciones de línea, Maxi Radio FM resulta un producto sin mucho potencial.

Texto: CARLOS BURGOS

F. técnica | P. básicos | CONCLUSIONES

ThumbDrive

Tan pequeño como un pulgar

Trek ha desarrollado un gran producto, de tamaño muy pequeño. Se trata de un dispositivo de almacenamiento de 16 Megas con conexión USB.

ThumbDrive es, simplemente, un conector USB. Sólo mide 57 milímetros y pesa 30 gramos. Basta conectar el pequeño dispositivo a una entrada USB e instalar el software, contenido en un disquete. En un par de minutos se puede comenzar a trabajar con esta unidad, ligera y de variada capacidad.

En PCmanía hemos analizado el modelo de 16 Megas, pero el mercado ya ofrece las versiones de 32, 64, 128 y 256 Megas. Y próximamente aparecerá la versión de 512 Megas. Adiós a las unidades Zip, más toscas, pesadas y necesitadas de corriente eléctrica, ya que esta miniatura cuya velocidad de 700 Kb/s es suficiente para cualquier tipo de usuario.

Por delante posee una luz para indicar el funcionamiento (encendido, apagado o copiando, en la que parpadea una luz verde) y un bloqueo en la parte posterior para evitar sobreescribir la información involuntariamente. En definitiva, una unidad supletoria que puede llevarse en el bolsillo, conectarse en cualquier ordenador portátil y de sobremesa y grabar en ella cualquier tipo de fichero. Incluso ejecutar programas, instalaciones y trabajar con imágenes desde la propia unidad sin problemas de rapidez. ■

MÁS OPCIONES **Iomega ZIP 100 USB.** 19.900 ptas. PCmania 78 (Época I).

Precio 13.937 ptas.
Fabricante Trek
Contacto Santa Bárbara
Tel. 934 742 909

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium II con USB
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 5 Megas
S. operativo Windows 95/98/NT

↑ Ligero y de gran capacidad
↑ Muy resistente a cualquier golpe
↑ Precio económico

ESTO SÍ ES FUTURO

Ahora sí podemos hablar del futuro de la informática. Una unidad de bolsillo, que no necesita alimentación, que puede sobreescribirse casi indefinidamente y que seguramente sustituya a tecnologías como el disco duro. De hecho, hace diez años un disco duro de 100 Megas costaba 40.000 ptas. Hoy puede encontrarse esta unidad portátil por casi el mismo precio.

Texto: CARLOS BURGOS

Ficha técnica | P. básicos | CONCLUSIONES

PeoplePhone

El teléfono más barato del mundo

PeopleCall es uno de los principales proveedores del mundo de llamadas telefónicas por IP. Su handset, totalmente gratuito, es analizado en PCmanía este mes.

Tal y como reza el eslogan del producto, PeopleCall, a través de su handset gratuito, puede convertir a un ordenador con una conexión a Internet corriente en el teléfono más barato del mundo. Basta con acceder a la dirección peoplecall.com para realizar el pedido.
Una vez desembalado el producto, se conecta el auricular a la tarjeta de sonido, en las correspondientes tomas de audio y micrófono. En un extremo posee un bifurcador por si se desea conectar unos altavoces y no restringir el audio únicamente al auricular. El programa «Dialer 1.0», adjunto en el CD del handset, permite hacer una llamada a un teléfono fijo (no un móvil) cuando se halla conectado a Internet. La conexión y posterior conversación dependerá en gran medida de la conexión IP, por lo que si es lenta es posible que se oigan pequeños cortes, se produzca eco o la voz llegue con retraso.
Por lo demás, el producto es totalmente sustituible por unos auriculares provistos de micrófono, ya que lo verdaderamente importante es el programa «Dialer» con la cuenta cargada en PeopleCall (mínimo 1.000 ptas.). ■

MÁS OPCIONES **SitrePhone.** 40.600 ptas. PCmanía 76 (Época I).

Precio Gratis
Fabricante PeoplePhone
Contacto www.peoplecall.com
REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 166 MMX
Memoria RAM 32 Megas
Tarjeta de sonido Full duplex
Sistema operativo Windows 98

F. técnica

↑ Fácil de instalar
↑ Totalmente gratis
↓ Las llamadas pueden ralentizarse

P. básicos

MILES DE LLAMADAS

CONCLUSIONES

Echando cuentas, uno se queda helado. Digamos que no se van a realizar llamadas al extranjero. Únicamente en territorio español. Llamada urbana. Se obtiene un descuento del 50%. Una peseta por minuto en España y siete para llamadas al extranjero, es una oferta muy jugosa que no puede desaprovecharse y, a pesar de ciertos cortes que se producen cuando la línea está muy saturada, es un invento barato, al alcance de todos.

Texto: CARLOS BURGOS

ATI All in Wonder 128 Pro

Mucho más que una simple tarjeta

ATI siempre se ha destacado por el gráfico más colorido del mercado. Y también por sus tarjetas multifunción. Analizamos la más versátil de todas.

La tarjeta es más o menos voluminosa, determinado en gran medida por el módulo de sintonización de televisión y el chip de compresión de vídeo. Destinada a un puerto AGP (2x y 4x), la tarjeta posee numeroso software para las distintas tareas que lleva a cabo. Desde los drivers propios de la tarjeta para el chip 128 Pro, bien trabajados y que no ofrecen ni un solo problema, hasta el famoso reproductor de DVD, ATI DVD Player. El programa de sintonización de canales es el menos estable de todos, pero aún así cumple su cometido.
En las pruebas, ATI All in Wonder 128 Pro dio bastante bien la cara. Los frames por segundo alcanzados en «Quake III» a una resolución de 1024x768 a nivel medio de detalle de textura alcanzaron un total de 25.13. A resoluciones y detalle más bajo se alcanzó la máxima de 57.26 fps. En cuanto a la sintonización de televisión es correcta (800x600). Pero más vale tener una toma de antena fija, pues si no la recepción de canales ofrece un aspecto bastante negativo. ■

MÁS OPCIONES **Comparativa tarjetas gráficas.** PCmanía 10 (Época II).

Precio 39.900 ptas.
Fabricante ATI
Contacto ATI
Tel. 917 102 023
REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium II / Pentium II rec.
Memoria RAM 64 Megas
Sistema operativo Windows 98

Ficha técnica

↑ Buen precio
↑ Cubre muchas funciones
↓ Flojea en aceleración 3D

P. básicos

UNA TARJETA MUY COMPLETA

CONCLUSIONES

ATI All in Wonder 128 Pro es la tarjeta más completa para cualquier usuario de informática. Acelera gráficos tridimensionales, captura vídeo, permite sintonizar la televisión, grabar en distintos formatos y descomprimir MPEG-4 para DVD. ¿Que más se puede pedir? Quizás un poco más de velocidad en la visualización de juegos de última generación daría el toque mágico a esta gran tarjeta.

Texto: CARLOS BURGOS

Traductores de idiomas

Traducciones sin fronteras

¿Quién no ha tenido que echar mano de un diccionario o del amigo que ha estado trabajando tres meses fuera de España para resolver una duda relacionada con el idioma? El grave problema de muchos usuarios es la lengua inglesa que domina toda la documentación existente en cualquier profesión. Una posible solución son los traductores y, en este caso, los de inglés. Pueden sacar de más de un apuro a un usuario.

Texto: ANTONIO SANTOS

La traducción automática se utiliza desde finales de los años 50. A pesar del tiempo transcurrido, no se ha logrado encontrar la fórmula ideal para traducir cualquier texto. Básicamente lo que hace un programa de traducción es reconocer las palabras escritas y comprobar su estructura gramatical de forma que se pase a otro idioma de una manera, más o menos, coherente.
Los problemas para realizar una traducción correcta son muy numerosos. No basta con tener un amplio diccionario repleto de voces, sino que, además, hay que interpretar el sentido de la frase, conjugar los verbos, etc. Al igual que ocurre con el reconocimiento de voz, el ordenador es capaz de captar palabras, pero la entonación o el carácter gramatical de la oración se escapan, de momento, de sus objetivos.

Muchos programas, poca calidad

Antes de hablar de los programas, hay que comentar que no existe el traductor perfecto y que el software analizado no obtiene un nivel alto de calidad. De parte de la empresa L&H llegan dos interesantes programas como «Power Translator Pro 7.0» y «L&H Simply Translating». Esta conocida compañía lleva muchos años dedicada al mundo de la traducción y el primer programa es uno de sus mejores productos, ya que incorpora numerosos diccionarios especializados y múltiples utilidades de traducción.
Como productos más baratos se han incluido «Babylon Translator», un software gratuito que se puede descargar desde Internet y «Traductor universal Agueda» de DDM que destaca por su precio y por sus completos diccionarios.
Para finalizar la selección se encuentran el software «Word Magic» con tres versiones (standard, profesional y DeLuxe) que es un excelente conjunto de utilidades y diccionarios y «Reverso PRO», que ha sorprendido en esta comparativa por el alto nivel de sus traducciones y su calidad en el aspecto gramatical.

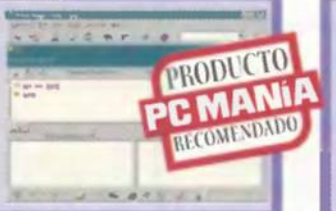
¿Un justo ganador?

Como siempre hay un ganador. No nos gusta admitirlo, pero en esta ocasión, ha ganado el producto menos malo. La mayoría de las traducciones de prueba son bastante penosas.
Si un software se defiende bien en gramática, el otro es bueno en frases hechas o en la conjugación de verbos. Por desgracia, no existe el software ideal, así que el premio de este mes ha recaído en «Word Magic Tools Deluxe», aunque «Reverso PRO» y «L&H Power Translator PRO» le han seguido de cerca. De todas formas es interesante que el usuario pueda acceder a las versiones de demostración de los productos y analice cuál es mejor para sus necesidades. Es importante que puedan admitir distintos diccionarios y que sean capaces de aprender de sus fallos, como es el caso de algunas utilidades de la comparativa.

Word Magic Tools Deluxe

Precio 29.900 ptas. / **Fabricante** Word Magic Soft.

- ↑ Módulo para conjugar verbos
- ↑ La traducción interactiva está muy conseguida
- ↑ Traducciones correctas
- ↓ El software está en inglés
- ↓ El precio



Características

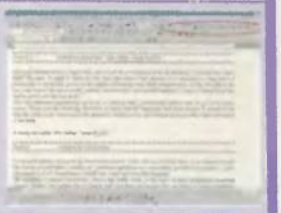
CPU Pentium
Memoria RAM 16 Megas
Sistemas operativos Windows 95/98/NT
Manuales Sí (de usuario)
Asistentes No
Número idiomas Inglés y español
Traducciones Entre inglés y español
Cambio de diccionario Sí
Traducción on-line Sí. Tiene múltiples opciones
Creación de diccionarios Sí
Ayuda Es bastante correcta. Incluye imágenes

TRADUCCIONES CORRECTAS Y RÁPIDAS

Reverso PRO

Precio 96.503 ptas. / **Fabricante** Softissimo

- ↑ Buen nivel gramatical
- ↑ Trabaja muy bien con «Microsoft Word»
- ↑ Herramienta muy profesional
- ↓ Esta versión no traduce de español a inglés
- ↓ Complicado de manejar



Características

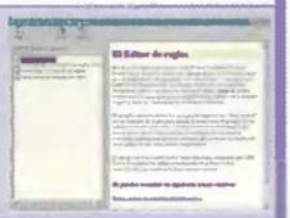
CPU Pentium
Memoria RAM 16 Megas
Sistemas operativos Windows 95/98/NT
Manuales No disponible
Asistentes No
Número idiomas Inglés, español y alemán
Traducciones Inglés/español, Alemán/inglés
Cambio de diccionario Sí. Permite diccionarios especializados
Traducción on-line Traducción directa al navegar por Internet
Creación de diccionarios Sí
Ayuda Demasiado compleja

LA GRAMÁTICA ES SU MEJOR BAZA

L&H Power Translator Pro 7.0

Precio 29.900 ptas. / **Fabricante** Lernout & Hauspie

- ↑ Diccionarios especializados
- ↑ Traducción de frases hechas
- ↑ Incorpora muchas utilidades relacionadas
- ↓ Fallos en gramática
- ↓ Problemas con verbos auxiliares



Características

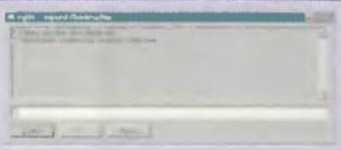
CPU Pentium 166 (Pentium II 233 MHz rec.)
Memoria RAM 48 Megas (64 Megas rec.)
Sistemas operativos Windows 95/98/2000/NT
Manuales Sí (guía del usuario)
Asistentes No
Número idiomas Siete
Traducciones Entre múltiples idiomas
Cambio de diccionario Sí. Incluye específicos
Traducción on-line Sí. Permite interactividad
Creación de diccionarios Sí
Ayuda Muy abundante

DESTACA POR SU CONJUNTO DE UTILIDADES

L&H Simply Translating 3.0

Precio 5.790 ptas. / **Fabricante** Lernout & Hauspie

- ↑ El precio
- ↑ Se pueden importar diccionarios
- ↑ Incluye varias herramientas
- ↓ Falla en gramática
- ↓ Problemas con verbos auxiliares



Características

CPU 486-66 MHz (Pentium rec.)
Memoria RAM 16 Megas
Sistemas operativos Windows 95/98/NT
Manuales Sí (manual de usuario)
Asistentes No
Número idiomas Seis
Traducciones Entre múltiples idiomas
Cambio de diccionario Sí. Se pueden importar
Traducción on-line Sí. Permite interactividad
Creación de diccionarios Se pueden editar
Ayuda Completa pero complicada para buscar información

A LA SOMBRA DE POWER TRANSLATOR PRO

Babylon Translator 2.2

Precio Gratuito / **Fabricante** Babylon

- ↑ El precio
- ↑ Muy sencillo de manejar
- ↑ Potente OCR para reconocer palabras escritas
- ↓ Demasiado simple
- ↓ Sólo traduce palabras

Características

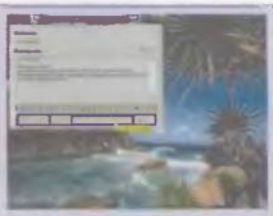
CPU Pentium 100 MHz
Memoria RAM 16 Megas
Sistemas operativos Windows 95/98/NT/2000
Manuales No
Asistentes No
Número idiomas Once
Traducciones De inglés a cualquier idioma
Cambio de diccionario No
Traducción on-line Sí. Seleccionar palabra y pulsar ratón
Creación de diccionarios No
Ayude Adecuada.

MUY ÚTIL PARA NAVEGAR EN INTERNET

Traductor Universal

Precio 2.995 ptas. / **Fabricante** Digital Dreams Mult.

- ↑ El precio
- ↑ Diccionario y enciclopedias muy completos
- ↓ Difícil de manejar. Interfaz no estándar
- ↓ Traducciones paupérrimas
- ↓ No tiene en cuenta el contexto



Características

CPU Pentium 100 MHz
Memoria RAM 16 Megas
Sistemas operativos Windows 95/98/2000
Manuales Sí
Asistantes No
Número idiomas Alemán, inglés y español
Traducciones De inglés a español y viceversa
Cambio de diccionario Sí. Se pueden crear y añadir
Traducción on-line Se puede modificar la traducción de forma interactiva
Creación de diccionarios Sí
Ayuda Sólo lleva texto. Muy simple

UN TRADUCTOR ORIENTADO AL MUNDO HISPANO

Normas para una buena traducción

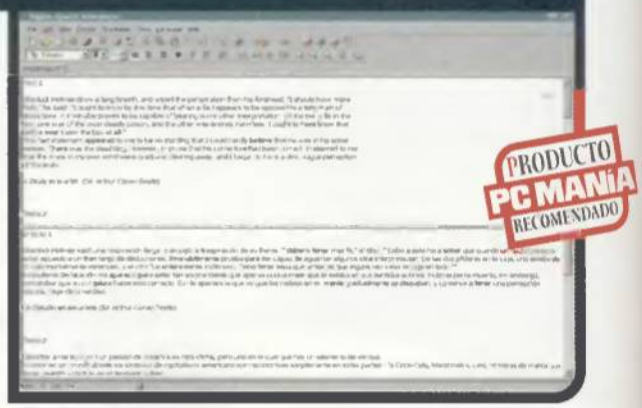
A la hora de realizar una traducción correcta es necesario que las expresiones sean sencillas. Si es un texto elaborado por el usuario, conviene tener en cuenta estos trucos:

- Utilizar frases cortas de máximo veinte palabras. No usar construcciones gramaticales complejas.
- Una idea en una frase. Acortar la información de la oración.
- Huir de las frasas hechas. Complican la traducción.
- Evitar el uso de oraciones subordinadas. Dan problemas.
- Conviene que el texto que se vaya a traducir esté correctamente escrito tanto gramaticalmente como ortográficamente. Es importante definir los signos de puntuación porque es la base de algunos traductores.
- El diccionario se debe actualizar con las nuevas palabras que se conozcan. Incluir palabras especializadas de cada profesión.
- A pesar de que no esté de moda por el tema del correo electrónico, el texto hay que escribirlo con sus acentos correspondientes o sus signos adecuados en caso de ser en otros idiomas como puede sar el francés.
- La redacción influye mucho en la traducción final. En un lenguaje como el español, donde cada objeto tiene su género y número, es fácil que escribiendo de forma correcta, la traducción obtenida sea satisfactoria. El español informal, el de la calle, es mucho menos adecuado para un proceso correcto de traducción.
- Las traducciones dependen del contexto. Si las posibilidades son varias hay que elegir la que resulte más adecuada para una perfecta traducción.

Excelentes vibraciones

Word Magic Tools Deluxe

Realmente no es un programa sino un buen conjunto de utilidades que resuelven la mayoría de los problemas relacionados con las traducciones. Ha resuelto las situaciones de forma adecuada, revelándose como un buen software de traducción.



El programa de Word Magic Software no destaca principalmente por nada, aunque las traducciones que ha realizado se han mantenido siempre dentro de unos límites correctos.
Las utilidades le que acompañan le arropan y le confieren una serie de funcionalidades tan importantes como el trabajo con verbos. Puede conjugar una amplia lista de verbos ingleses.
La interfaz es sencilla de manejar y no dista mucho de los demás programas. El texto a traducir se sitúa en la ventana superior, reservando la parte inferior para la traducción. Incluye, además, diccionarios amplios, en donde destacan las palabras que se utilizan cotidianamente.
Una opción muy interesante es la traducción de forma interactiva. De esta forma se van analizando cada una de las frases que forman los párrafos y se puede dar un sentido correcto al texto.
Entre las herramientas incluidas hay un analizador de gramática, comprobación de palabras no existentes en el diccionario, una utilidad análoga a «Babylon» para traducir simultáneamente palabras de un documento, un constructor de expresiones gramaticales, funciones para trabajar con «Microsoft Word», etc.

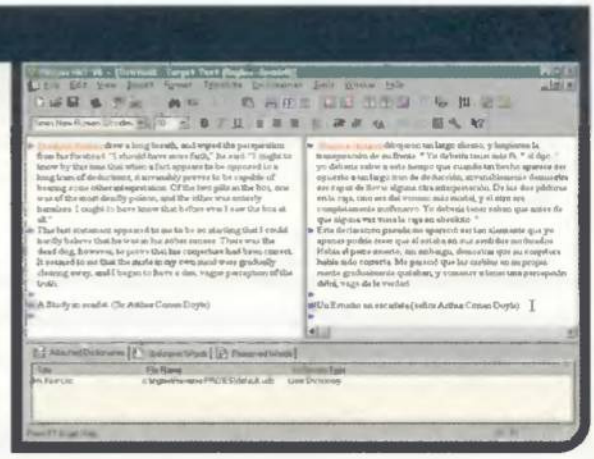
Pruebas y conclusiones

Software adecuado para profesionales del sector. En las pruebas se ha comportado correctamente y ha demostrado tener un buen nivel en frases y palabras de uso cotidiana. Sin embargo, debe mejorar en los verbos. Lástima que gran parte del programa esté en inglés. ■

Buen nivel gramatical

Reverso PRO

Ante tanta "chapuza" a la hora de traducir frases sencillas, este software de la empresa Softissimo se ha desligado de la mediocridad y ha ofrecido unas traducciones muy adecuadas. El hecho de no estar preparado para traducir de español a inglés ha sido un punto que le ha impedido ganar la comparativa.



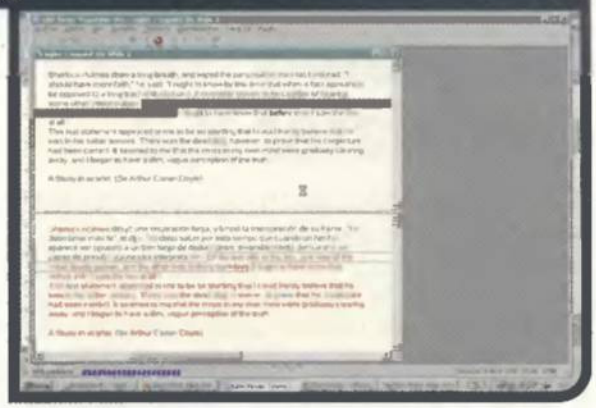
Uno de los puntos básicos para que un traductor sea bueno es que domine la gramática del idioma origen-destino y que además sea un poco inteligente para resolver conflictos.
«Reverso PRO» cumple estas especificaciones porque no realiza traducciones al pie de la letra, como es el caso de otros productos.
En esta comparativa sólo hemos podido analizar una versión antigua (de hace más de ocho meses) pero aun así es mejor que otros productos. Se espera que la versión definitiva esté disponible a finales de verano.
Este software es más complicado de manejar que el resto de sus compañeros y sus iconos son los más anti-intuitivos que se han visto hasta la fecha. Sin embargo, se integra perfectamente con otros programas.
Al abrir «Word» (u otra aplicación de Office) el usuario encontrará una nueva barra de herramientas desde la que se puede lanzar la traducción de la página. La mayor ventaja es que el formato de los textos y su maquetación quedarán intactos. Además, «Reverso Pro» permite traducciones alternativas, añadir diccionarios especializados y jerarquizarlos, conjugar los verbos de forma adecuada, traducir documentos de la Web, etc.

Pruebas y conclusiones

Realmente bueno. Es una lástima que no sea una versión completa, pero el hecho es que las traducciones suyas han sido de las mejores. Ha conjugado la mayoría de los verbos de forma correcta. Pero falla un poco en las frases hechas. ■

Traducciones especializadas

L&H Power Translator Pro 7.0



De la mano de L&H llega la última versión de este software que incluye, además del traductor, diccionarios especializados, utilidades para leer Web en inglés y hasta un traductor de japonés.

La instalación de este producto es la más completa de todas las aplicaciones de la comparativa. Las opciones que incorpora son diversas y el número de utilidades anexas muy amplio.
El proceso de traducción se realiza de forma sencilla. Se elige un nuevo proyecto indicando el idioma origen y el idioma destino y se teclea (o copia) el texto que se pretende traducir. El paso a otro idioma se hará rápidamente.
Al instalarse puede incluir numerosos diccionarios especializados (informática, derecho, etc.). Además, se pueden ver las posibles formas gramaticales de una palabra, verificar la ortografía de los párrafos escritos, traducir frase a frase o de forma global, pedir que el texto se escuche mediante síntesis de voz... Además, esta nueva versión se integra perfectamente con las aplicaciones de «Office 2000» mediante un menú propio usado para traducir directamente los documentos escritos en estas aplicaciones.
Entre las utilidades que se incluyen hay un curioso traductor de japonés, una lista de frases hechas, un traductor para conversaciones en tiempo real, herramientas para trabajar con los diccionarios o un software para traducción de páginas Web.

Pruebas y conclusiones

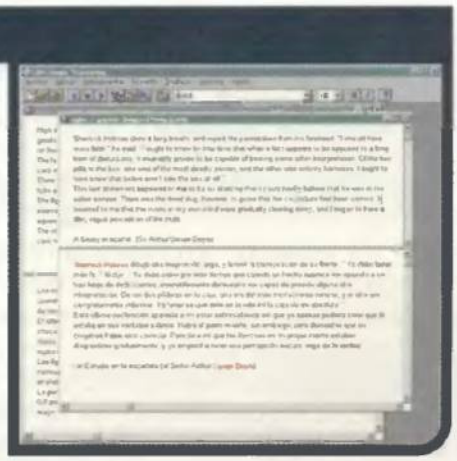
Algunas de las traducciones las ha realizado al pie de la letra. Es un programa muy útil cuando se emplean frases hechas porque la base de datos que incorpora es bastante amplia. Falla sobre todo en las reglas gramaticales y no emplea bien los tiempos verbales. ■

Poco español en la Red

Parece mentira que siendo nuestro idioma una de las lenguas, junto al inglés y al chino, más habladas, sólo existan un mísero 1.51% de páginas en el idioma español. Estos son los datos del informe que elaboró el pasado año el Instituto Cervantes (cvc.Cervantes.es/obref/anuario_99) y que refleja la influencia de la lengua inglesa en la telaraña mundial donde domina de forma alarmante con un 70% de páginas. Si sa tiene en cuenta que existen unos 400 millones de hispano parlantes se podría pensar que el número de usuarios de lengua hispana es alto, pero los datos de este informe reflejaban que menos de 8 millonas de internautas hablan la lengua de Cervantes. No as de extrañar el avance imparable del inglés.

La baza económica de L&H

L&H Simply Translating 3.0



Aunque el precio de «L&H Power Translator Pro» no sea excesivo, la gente de Lernout & Hauspie tiene un software más parco en utilidades que su hermano mayor, pero con la misma potencia. Y todo a un precio más ajustado.
Un ganador en lo que a calidad/precio se refiere dentro de esta comparativa.

Todo en este programa recuerda a la otra aplicación de L&H analizada en esta comparativa. El proceso de instalación es muy similar aunque en este caso no exista casi información.
«Simply Translating» carece del conjunto de utilidades que lleva «Power Translator Pro» aunque ha incluido algunas como un par de herramientas para importar y exportar diccionarios para la aplicación de L&H. Otro de los programas es una utilidad para realizar pequeñas traducciones en tiempo real que sirven para conversaciones.
El manejo del programa es muy simple. Se abre un nuevo documento, se eligen el par de idiomas entre los que se va a traducir, señalando la lengua origen y la lengua destino y finalmente se copia en la ventana superior el párrafo que hay que traducir. Se puede emplear con cualquier tipo de texto: correo electrónico, cartas, textos extraídos de Internet, etc.
El proceso de traducción es automático aunque se puede trabajar con algunas de las partes del párrafo para ir perfeccionando el proceso.
Conviene incluir las nuevas palabras en el diccionario empleado.

Pruebas y conclusiones

Al igual que «L&H Power Translator», el talón de Aquiles de este software es la gramática. Las traducciones siguen teniendo conflictos con los verbos auxiliares y los plurales. Las frases hechas y cotidianas elevan el índice de aciertos, pero no parece que emplee de forma adecuada el contexto de la frase que se está traduciendo. ■

Un traductor por profesión

El mercado está lleno de software para traducción. El mayor problema es escoger un programa adecuado a cada usuario.
Las frases que se utilizan en una profesión como pueden ser la informática no tienen nada que ver con las empleadas por un abogado ni, por supuesto, nada en común con las que utiliza un médico. Conviene trabajar con un programa que permita diccionarios personalizados para que al traducir un texto escoja las palabras relacionadas con esa profesión. Además, y dependiendo del trabajo, existen numerosas palabras que no deberían traducirse. Esto ocurre con bastantes términos informáticos (por ejemplo, gateway).

Detectar un buen traductor

A la hora de evaluar el software más correcto y cuál se adecúa mejor a cada usuario, hay que determinar el uso que se va a hacer de él. Un software traductor todoterreno debe tener cuidado con estos problemas:

- Empleo de la proposición. En la lengua inglesa es muy habitual el uso de preposiciones junto a un verbo o a un adjetivo de forma que su significado cambia radicalmente.
- Resolver problemas de ambigüedades.
- Traducción de frases hechas. Al igual que en español existen muchos refranes y frases cotidianas, el idioma inglés tiene algunas propias y el software debería detectarlas y traducirlas correctamente.
- Uso excesivo de la voz pasiva.
- Colocación de adjetivos (en inglés van delante del nombre) y de otros elementos de la oración (dependiendo del tipo de adverbio se coloca en una determinada parte de la oración).
- En inglés se suele poner siempre el sujeto en cada frase aunque sea una oración subordinada, mientras que en español se omite de forma continuada.
- Empleo constante de adverbios que terminen en el sufijo "mente" en lugar de buscar otras posibilidades.
- Palabras con múltiples significados. Al igual que en español, existen términos con varios significados (como es el caso del verbo "to get" que tiene más de diez) y dependiendo del contexto hay que elegir uno u otro.
- La conjugación de los verbos en inglés es muy característica. Para traducirlo de una forma correcta hay que fijarse, previamente, en el pronombre que le antecede.

Para traducciones on-line

Babylon Translator 2.2

El mundo del shareware o freeware ha atraído siempre a más usuarios. En este caso, «Babylon» es una referencia a tener en cuanta debido a su coste (es gratuito) y a que se puede utilizar para traducir cualquier palabra escrita en un documento. Rápido, práctico y gratuito, ¿alguien quiere más?

Es un software de traducción en tiempo real, pero no se le debe considerar un traductor puro y duro porque se centra en el reconocimiento de palabras. Después de instalarse incluirá en la barra inferior un icono desde el que se puede acceder a su configuración. Mediante una combinación del ratón se puede activar. Aunque este producto puede traducir las palabras que se escriban, su mayor potencial está en reconocer y traducir palabras de un texto. Se convierte en una herramienta muy útil para navegar por Internet porque basta con pulsar el botón derecho del ratón sobre una palabra escrita para que automáticamente aparezca traducida dentro de una caja junto a su categoría gramatical. Desde esta consola se puede acceder a la configuración del programa, ayuda (en inglés), un diccionario en la Red o buscar la palabra en www.google.com. Otras funcionalidades que incluye el sistema son la conversión de monedas, zonas horarias o unidades métricas.

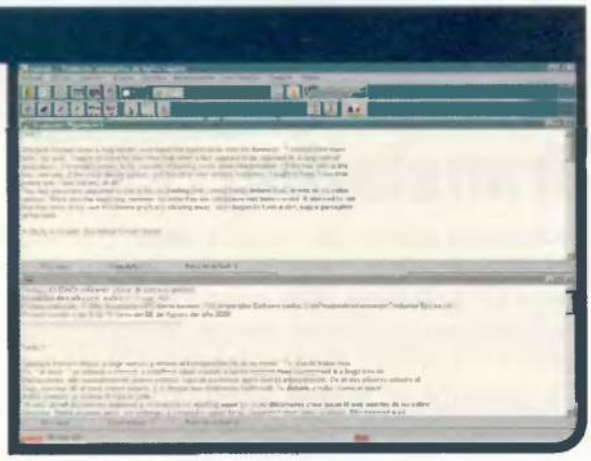
Pruebas y conclusiones

Útil pero limitado. Si bien la base de datos de palabras es muy amplia, el hecho de que sólo traduzca palabras agota enseguida sus posibilidades. Si, por ejemplo, queremos entender lo que significa "to be sure" (asegurar) por un lado traducirá un verbo y la palabra "sure" la tomará como adjetivo. La versión completa sí permite traducir expresiones. Se trata de una herramienta válida para navegar por Internet o traducir palabras de un texto. ■

Baja calidad

Traductor universal Águeda

Con un aspecto diferente al resto de aplicaciones que llevan la interfaz estándar para Windows, llega este software cuya ventaja principal radica en su procedencia española. Sin embargo, su calidad no ha destacado por encima de otras aplicaciones.



El programa prometía porque estaba hecho en España y parecía contar con buenos diccionarios. El factor precio bajo nunca ha sido un inconveniente para que un producto sea malo, pero tras un par de pruebas las esperanzas se han desvanecido. No sólo no traduce bien sino que incorpora una interfaz alejada de los cánones de Windows. Además, hay que añadir el problema de que no se puede modificar su tamaño; o se maximiza o se minimiza a una ventana de 6x4 cm.
Sin embargo, el programa cuenta con unos buenos diccionarios. El diccionario general tiene 78.000 entradas mientras que el técnico de informática incluye más de 5.300 definiciones.
Las traducciones se pueden realizar de dos formas. O bien de una manera global para que el PC reconozca la frase o bien de forma literal, es decir, palabra a palabra. Ni que decir tiene que esta última opción genera textos infumables.

Pruebas y conclusiones

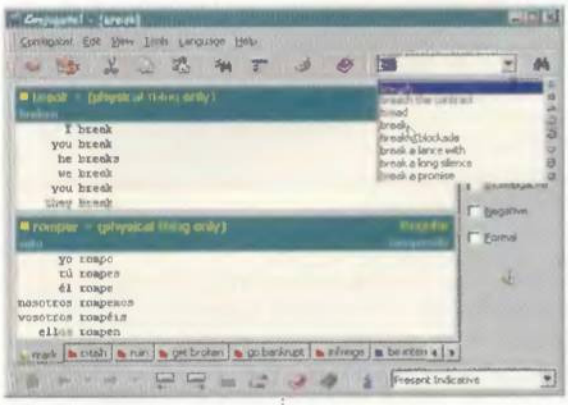
No es norma de nuestra redacción ser excesivamente negativos con un programa (siempre existen características positivas), pero cuando se trata de un software de traducción y su labor no es buena no se le puede asignar una nota óptima. El problema principal de este software es que las reglas de gramática no existen (o bien no las emplea de forma adecuada). Las traducciones son realmente ininteligibles y llenas de palabras no traducidas. Lo mejor del programa son sus diccionarios (en especial el que incluye de informática) y su precio. ■

Conclusiones

Un ganador utópico

Ya lo adelantábamos al principio de la comparativa. No existe el traductor ideal que resuelva todos los textos sin equivocarse. No se puede pedir a ninguno de estos programas que sepan resolver todas las situaciones que plantea el idioma. Así que siguiendo estas premisas podemos señalar como ganador aquel cuyas traducciones han sido más o menos regulares y cuyas utilidades incorporadas son numerosas.

Prestaciones: Word Magic Tools Deluxe



Aunque en el fondo estamos buscando el mejor traductor de inglés a español, también hemos tenido en cuenta las posibilidades de sus diccionarios, las utilidades incorporadas así como la traducción inversa, es decir, de español a inglés.

El software de Babylon se descartó desde un principio por tener unas características limitadas que le impedían traducir grandes textos. Con la versión completa se podían traducir oraciones pero aún así se quedaba escaso. Entre las otras aplicaciones, «Traductor universal Águeda», de DDM, está por debajo del nivel de calidad de las demás herramientas, porque sus traducciones son excesivamente literales y al pie de la letra.

Entre las cuatro aplicaciones restantes, «Simply Translating» es, básicamente, un discípulo avanzado de «Power Translator» y entre «Reverso PRO», «Power Translator Pro» y «Word Magic Tools Deluxe» se ha escogido la última por el conjunto de la aplicación. Es cierto que la mayoría de las traducciones de «Reverso PRO» son mejores que las del producto de Word Magic Software, pero el hecho de que no pueda traducir de español a inglés o que la versión de prueba que se pasó al laboratorio de PCmanía tenga nueve meses de antigüedad, ha hecho que bajara puntos y perdiera la comparativa. Con una versión algo más completa hubiera sido el ganador.

De todas formas, sería más justo repartir el premio entre las tres aplicaciones que se han destacado porque entre ellas son capaces de traducir, de forma más o menos correcta, cualquier tipo de texto. ■

Calidad/precio: L&H Simply Translating

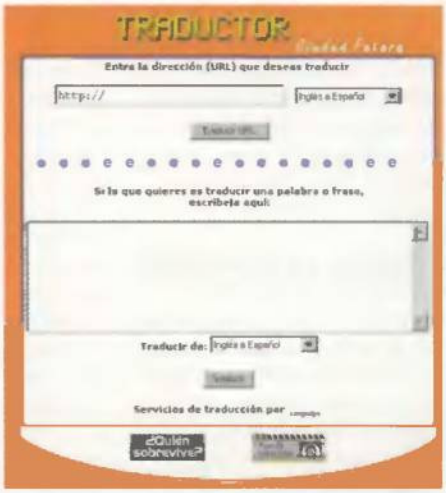
Debido precisamente a sus limitadas capacidades, no se le puede dar este galardón a «Babylon Translator» a pesar de ser un producto gratuito. Por lo tanto, el premio ha recaído en «L&H Simply Translating». Un producto con un precio asequible a todos los bolsillos y que puede ser de gran utilidad para todos aquellos que necesiten un traductor sin grandes exigencias. Además, cuenta con la capacidad de traducir tanto en inglés como en italiano. Para los que busquen un traductor algo más profesional, sus opciones son claras: «L&H Power Translator Pro» o el ganador de la comparativa.

Traducciones por Internet

Internet está dominada por el inglés. Y la mayoría de las veces se hace indispensable una herramienta para traducir algunas palabras.

Uno de los motivos que hace que muchos usuarios no saquen partido a la información vertida en Internet, es su escaso dominio del inglés. Si bien en la comparativa se han visto numerosos ejemplos para salvar estos problemas, la única herramienta gratuita es Babylon. De todas formas hay diversos recursos en la Red que conviene tener en cuenta para trabajar en una traducción, comprobar el significado de una palabra, etc.

- **amistad.ciudadfutura.com/traductor/**
  Útil para traducir una URL o un determinado texto de inglés a español o viceversa.
- **www.ncsa.es/traductor/index.htm**
  Es un traductor en tiempo real para Internet. Incluye abundante ayuda y continuamente se está actualizando.
- **www.geocities.com/Athens/7110/lantra.htm**
  Es la página de LANTRA-L, un forum de visita obligada a traductores. Tiene lista de correo.
- **www.uvigo.es/webs/h06/weba573/ferramenta.html**
  Un impresionante listado de links con recursos para traductores. El único problema es que se encuentra en gallego.
- **www.trados.com/products/download_demo.asp**
  Incluye soluciones para traducir. Es uno de los pioneros. Tiene un listado de versiones demo de sus productos.
- **www.public.iastate.edu/~pedro/dictionaries.htm**
  Incluye una lista de diccionarios: acrónimos, inglés técnico, informática, etc.
- **onelook.com**
  Realiza búsquedas de palabras entre los diccionarios almacenados: definiciones, traducciones, etcétera.
- **surf.to/stepanyuk**
  Diccionarios de 14 idiomas diferentes. Se pueden descargar. Están actualizados y son fáciles de utilizar. La última versión es «Dictionary 2000 5.112».



Traductores por Internet. Muchas de las páginas que existen en la Red tienen un traductor para pasar textos del inglés al español.

En la práctica

Traducciones de textos

A la hora de averiguar cuál es el mejor software de la comparativa, hemos tenido en cuenta las traducciones de textos. Hemos escogido varios fragmentos y hemos trabajado en cada uno de los programas. Además, hemos procurado analizar diversas circunstancias por las que puede pasar un usuario cuyos conocimientos de inglés sean escasos.

Por un lado, hemos traducido un texto de la novela "Estudio en Escarlata".
El primero de los textos literarios utilizados para probar cada uno de los traductores, ha sido descargado de la Red, pero nos hemos encontrado con que la mayoría se encuentran en inglés. Una prueba dura para un software.
Aunque también pertenezca al campo de la literatura, el segundo texto es de un examen de selectividad y destaca por la dificultad que presentan muchas de sus expresiones y frases hechas.
En cuanto al tercer párrafo, hemos utilizado un anuncio. Frases muy cortas donde priman los nombres y adjetivos.
El cuarto texto es una parte del manual de una grabadora.
Y para finalizar las pruebas, el texto empleado es un artículo periodístico relacionado con la economía. El vocabulario es muy específico y el lenguaje es un poco más coloquial (aunque en este caso esté relacionado con la economía). ■

Textos utilizados en las pruebas

1. Estudio en Escarlata
(Sir Arthur Conan Doyle)

Sherlock Holmes drew a long breath, and wiped the perspiration from his forehead. "I should have more faith," he said: "I ought to know by this time that when a fact appears to be opposed to a long train of deductions, it invariably proves to be capable of bearing some other interpretation. Of the two pills in the box, one was of the most deadly poison, and the other was entirely harmless. I ought to have know that before ever I saw the box at all."
This last statement appeared to me to be so startling that I could hardly believe that he was in his sober senses. There was the dead dog, however, to prove that his conjecture had been correct. It seemed to me that the mists in my own mind were gradually clearing away, and I began to have a dim, vague perception of the truth.

2. Examen de selectividad

To describe Harley as a piece of America is another cliché, but one in which there is an element of truth. We live in a world where symbols of American capitalism are recognizable just about everywhere –Coke, Macdonals's, Levi, brand names which have crept into everyday language. The company's recent worldwide success has really come on the back of other fashionable American exports. Harleys are selling fast in Europe and elsewhere not because they are faster or more comfortable than the opposition but because they are Harleys; they represent America. If part of Harley ownership can be seen as a love of America and things American, another part can be equally be considered a symbol of rebellion. The need to rebel manifests itself in everyone from time to time and there is something about the Harley which satisfies that need. There is something of the rebel, or al least a desire to be different, in every motorcyclist. This is more often than not a bit of a personal fantasy. While the black-garbed biker, thundering through the rain, may see himself as a reincarnation of James Dean, a bystander may wonder why on earth he doesn't buy himself a car and avoid getting wet. It is true, though, that the emergence of outlaw bike gangs after the war, first in the United States, then in Europe, centred on Harley as the rebel's machine. Films like Easy Rider and The Wild One tended to reinforce this image –Marlon Brando actually rode a Triumph for the cameras, but everyone seems to have forgotten this. It is tempting to dismiss Harley riders as weekend rebels, donning leathers and denims on Saturday to revert to collar and tie to come Monday. This may be true of a few, but there are many other riders to whom Harley is a way of life.

3. Henry Volegola
(Diseñador de tatuajes)

Choose from a wide selection of traditional and modern designs and patterns. All kinds of lettering. Variety of colours. Quick, hygienic, almost painless method using an electric needle. Non-toxic dyes.

4. Manual de un aparato eléctrico

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures.

5. Texto periodístico
(de economía)

High street retailers suffered their biggest setback for 11 years last month when the volume of goods sold fell by 2.8 per cent despite early summer sales and the continued buoyancy of spending on food.
The last time spending fell faster was in July, 1979, when retail volumes crashed by a freak 9.9 per cent in the wake of the first Conservative Budget.
There was also a dip in spending this time a year ago, but that was caused by disruption on the rail, tube and buses.
The figures provided a welcome boost for the Chancellor, after several months in which consumers seemed impervious to his interest rate medicine.
The drop is taken by analysts as evidence that the squeeze is finally working.
The steepness of the June downturn came as a surprise in the City where a decline of just 0.8 per cent had been forecast after the 1.4 per cent spending rise in May.

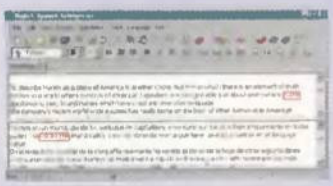
Cómo se comportaron los programas

A la hora de la verdad, la característica más importante en un traductor es su comportamiento ante un texto. A continuación, analizamos algunos de los aspectos destacados de cada programa en este terreno.

Aunque en este apartado únicamente hablemos de las pruebas realizadas para traducir de inglés a español, a cada programa le pasamos un texto formal en español (tomamos como ejemplo una reclamación) para que lo tradujera a inglés. En general todos lo hicieron de forma adecuada, aunque destacó por encima de todos «Word Magic Tools Deluxe», que realizó correctamente un ejemplo con genitivo sajón (relación de pertenencia en el idioma inglés). ■

Comportamiento de los programas en las pruebas

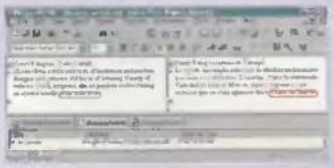
Word Magic Tools Deluxe



«Word Magic Tools Deluxe». Algunos programas son capaces de reconocer incluso marcas comerciales.

Este software ha realizado buenas traducciones y de hecho ha sido el único junto a «Reverso PRO» que ha sido capaz de dar un sentido al anuncio (texto 3). Falla un poco en el tema de las conjugaciones pero, sin embargo, ha sido capaz de saldar con éxito algunos giros y frases coloquiales que existían en el texto de la Harley.
El tema de los pronombres lo salda con creces y evita la continua traducción de los mismos.

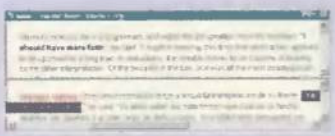
Reverso PRO



«Reverso PRO». Tradujo el anuncio de una forma bastante correcta. Resolvió el problema planteado por la partícula "non" y la frase anterior que incluía varios adjetivos.

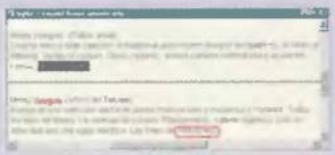
Sus traducciones son buenas y los giros gramaticales son correctos. Se ha defendido de forma adecuada en el anuncio y de hecho casi ha calcado el significado correcto.
Tiene su punto más fuerte en el trabajo que realiza con el contexto. Por norma general las traducciones de palabras no se salen mucho del significado correcto. El texto periodístico se le atragantó completamente porque no fue capaz de engranar las palabras propias del lenguaje económico con los giros y frases empleados en periodismo. Sin embargo, los textos literarios, tanto el de la novela de Sherlock Holmes como el artículo que habla sobre la Harley, fueron traducidos de forma que se puede captar perfectamente el significado de cada texto.

L&H Power Translator Pro 7.0



«Power Translator Pro». "Should" es un verbo auxiliar para crear condicionales. La traducción correcta es "Yo debería tener...".

Este programa ha presentado muchos problemas con los verbos. Sin embargo, su punto fuerte se encuentra en las frases hechas.
El texto periodístico deja mucho que desear porque aunque conoce el vocabulario específico de este lenguaje no lo aplica de forma correcta.
En el texto informático fue uno de los mejores. Ha reconocido, en general, el sentido de las frases. Otros textos, como fue el caso del anuncio, adolecieron de una cierta flexibilidad. Le cuesta tratar oraciones con pocos verbos.



«Power Translator Pro». El programa de L&H no reconoce bien las partículas negativas que modifican el significado de una palabra.

Uno de sus aspectos oscuros que se le pueden achacar es el mal uso que hace de los verbos auxiliares y la incapacidad de traducir correctamente "Should", imprescindible en inglés para construir el condicional.

L&H Simply Translating 3.0

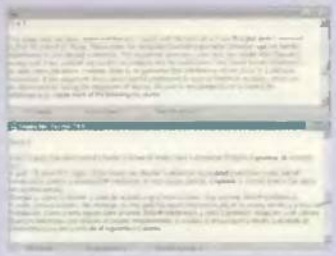
Es muy similar al programa «Power Translator Pro», con lo que todos los puntos que se han comentado en el apartado anterior se pueden achacar a «Simply Translating».
Tiene un aire de producto menos profesional pero es muy parecido a éste. Una buena característica es que maneja correctamente la partícula "to" que indica que el verbo está en infinitivo (a veces hay que traducirla y a veces no). Evita, además, el empleo excesivo de pronombres, un aspecto característico que posee la lengua inglesa. En español muchas veces se omiten.

Babylon Translator 2.2

Las pruebas a las que fue sometido este sofware fueron muy escasas porque la versión shareware únicamente traduce palabras.
De cualquier forma, es útil para navegar por Internet y leer noticias, un artículo, etc.

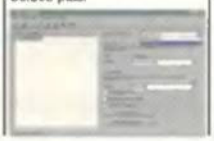
Traductor universal Águeda

Al hacer el comentario del producto, hemos dejado claro que hace aguas en muchos sitios. La base de palabras es correcta pero sus cimientos gramaticales son nulos.
Se pueden poner numerosos ejemplos de las pruebas realizadas, como es el caso de las traducciones con los verbos en infinitivo a pesar de estar marcada, claramente, la persona. Es más, verbos en pasado (los verbos regulares en inglés se caracterizan por terminar en "ed") los traduce también en infinitivo, simulando, de esta forma, el lenguaje de los indios.
Otro de sus problemas es que no es capaz de analizar correctamente el entorno de una palabra para descubrir el significado real. Un fallo grave en el programa se produjo a la hora de traducir la partícula "to" (significa "para" aunque indica también que el verbo que viene a continuación es infinitivo) por la preposición "a" con lo que la oración perdía totalmente su sentido.



«Traductor universal Águeda». Una muestra de traducción horrible es el caso de la realizada por este programa. Como se puede ver en la imagen, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Software	Word Magic Tools Deluxe	Reverso PRO	L&H Power Translator Pro 7.0	L&H Simply Translating	Babylon Translator 2.2	Traductor universal Agueda
Fabricante	Word Magic Tools Deluxe	Softissimo	Lernout & Hauspie	Lernout & Hauspie	Babylon	Digital Dreams Multimedia
Distribuidor	Rom Ware	Ampersand	World Sales Corporation	World Sales Corporation	-	Digital Dreams Multimedia
Teléfono	902 194 194	934 159 990	902 408 408	902 408 408	-	913 040 622
Internet	www.wordmagic.co.cr	www.softissimo.com	www.lhsl.com	www.lhsl.com	www.babylon.com	ddmultimedia.com
Precio	29.900 ptas.	96.503 ptas.	29.900 ptas.	5.790 ptas.	Gratuito	2.995 ptas.



Especificaciones técnicas

Software	Word Magic Tools Deluxe	Reverso PRO	L&H Power Translator Pro 7.0	L&H Simply Translating	Babylon Translator 2 2	Traductor universal Agueda
INSTALACIÓN						
Arranque eutomático	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Espacio en disco duro (Megas)	35 (depende de la versión instalada)	30	47-950	24-94	8	10 (necesita el CD-ROM para ejecutar)
RAM (Megas)	16	16	48 (64 rec.)	16	16	16
Tiene desinstalador	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Lleva instrucciones instalación	Hay múltiples opciones	No	Detalla todo el proceso	No	Justas	No
Instalación personalizada	Incluye ayuda del proceso	No	Sí. Sa pueden escoger múltiples opciones	Sí. Sa pueden instalar varias herramientas	No	Escasa
AYUDA						
Ayude en línea	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Manual impreso	Manual de usuario (66 págs.)		Manual de usuario (28 págs.)	Manual de usuario (34 págs.)	No	Manual de usuario (20 págs.)
Asistentes y ayudantes	No	No	No	No	No	No
Tour	No	No	No	No	No	No
MANEJO						
Interfaz usuario	Sencilla. Similar a los productos para Windows. Múltiples barras de herramientas. En la ventana suparior está el texto fuente y en la inferior la versión reducido	Diversas barras de herramientas. Sitúa el texto en inglés en la ventana izquierda y la traducción en español en la zona derecha.	Muy sencilla. Las ventanas superior e inferior reflejan el texto origen y la versión traducida. Las barras de herramientas tienen las opciones más importantes	Incluye unos menús con muy pocas opciones. Se asemeja a un editor de taxto	Muy simple. Solo hay un recuadro para poner la palabra a traducir	Poco intuitiva. No sigue los cánones marcados por Windows
Proceso de configuración	Múltiples opciones pero muy fáciles de configurar. Sa pueden añadir más barras de herramientas	Tiene pocas opciones pero las que hay por defecto valen para cualquier usuario	Muy sencillo. Sa pueden elegir los diccionartos a utilizar, su jerarquía, el número y género para las traducciones, etc.	Opciones mínimas. Sólo hay que indicar el género y número para las traducciones	Pocas opciones	No tiene aspectos para configurar. Redirige opciones a las funciones del Panel de Control
Facilidad de uso	Sencillo. Todo se puede realizar a base de iconos cuyos dibujos son muy intuitivos. Sa aprende en poco tiempo a manejar el programa	Los iconos son poco intuitivos. El proceso de traducción es, sin embargo, muy simple y se puede realizar de forma interactiva	Fácil. Los textos se editan en la ventana superior y mediante los botones de la barra de herramientas se pueden acceder a todas las funcionalidades: traducción, diccionario, síntesis de voz, etc.	Cualquier usuario puede manejarlo en poco tiempo. Las opciones son pocas pero bastan para realizar correctamente el proceso de traducción	Sencillo de manejar. No hay menús	Muy complicado debido a su interfaz. Las traducciones las guarda por defecto en un fichero y no se muestran a no ser que se abra el archivo
FUNCIONES						
Comprobación de gramática	Sí. Incluye una herramienta muy útil al estilo de los procesadores de texto	No	Sí, es una herramienta similar a la de «Microsoft Word»	No	No	No
Comprobación de ortografía	Sí. Incluye una herramienta muy útil de aspecto similar a las incluidas en los procesadores de taxto	No	Sí, es una herramienta similar a la de «Microsoft Word»	No	No	No
Impresión de la traducción	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Guardar traducciones	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Módulo para conversaciones	Sí. Es una herramiante muy útil	No	Sí. Vale para cualquier tipo de frases. Además se puede trabajar con frases hechas	Sí. Muy simple.	Le aplicación completa puede servir para esta objetivo	Sí, pero las traducciones son muy malas
Síntesis de voz	Sí. Va alternando oraciones del origen con la traducción	No	Para cualquier tipo de texto.	No	No	No
PRUEBAS REALIZADAS						
Traducción texto literario (Inglés-Español)	Ha tenido problemas al juntar nombres y adjetivos ya que no ha sido capaz de cuadrarlos en el género. Fallos en algunos verbos. Detalles de buen gusto	Traducción muy correcta. Únicamenta debería tener mas cuidado y no usar tanto los pronombres	No traduce bien el verbo auxiliar para condicionales. No mira el contaxto para determinar el género	Trabaje correctamente con los pronombres y los omita cuando sobrecargan la oración	Sólo admite palabras	Mala traducción. Deja sin traducir muchas palabras
Traducción texto selectividad (Inglés-Español)	La mejor traducción para este texto. Ha reconocido las marcas comerciales, los giros y he trabajado bien con la partícula "lo" del infinitivo	Buena traducción para un taxto tan complicado. Emplea de forma adecuada los giros del autor	Es bueno en expresiones hechas pero falla en los giros más literarios	Útil para frases hechas pero no para este tipo de artículos en donde hay numerosas expresiones raras	Sólo admite palabras	Es más fácil entender el texto en inglás que el traducido. Traduce cosas absurdas como "crept" (arrastrarse) por "zangamanga"
Traducción texto informático (Inglés-Español)	Traducción muy buena. Detalles excelentes como reconocer acrónimos (FCC) y escribir lo que significan	Ha fallado en expresiones que tenían participios ya que no ha sabido traducir correctamente la frase. De todas formas el taxto se comprendía	Traducción muy correcta. Sa puede entender la traducción en un porcentaje muy alto	Al igual que el otro producto de L&H, generó una traducción muy correcta	Sólo admite palabras	A pesar de tener un buen diccionario informático, hay palabras que no ha sabido traducir
Traducción texto periodístico (Inglés-Español)	Traducción lejana a sus posibilidades. No ha introducido muchos términos económicos ni he sabido reconocer los giros periodísticos	Al igual que todos los programas ha fallado estrepitosamente aunque se nota el empleo de términos económicos por parte del traductor	No es capaz de traducir correctamenta el texto periodístico. Hay muchas frases sin sentido	Traducción mala. No sabe dar sentido a ninguna frase	Sólo admita palabras	El taxto traducido es absolutamente ininteligible y no se sabe que significa porque la mitad de las palabras no las he traducido
Traducción enuncio (Inglés-Español)	Traducción muy buena. Sa comprende todo el texto	Traducción excelente. El sentido de la frase se entiende por completo	Mala traducción de frases con muchos nombres y adjetivos. Fallo al traducir "non-toxic"	Mala traducción de frases con muchos nombres y adjetivos. Fallo al traducir "non-toxic"	Sólo admite palabras	Ha traducido cosas tan rocambolescas como aguja eléctrica por "electrodo acicular". ¡Impresionante!
Traducción carta reclamación (Español-Inglés)	Traducción muy buena. Un uso excelenta del genitivo sajón	No traduce de español a inglés	Útil para encauzar una traducción. Aunque falla en algunos puntos, el 70% de la oración es válida	La traducción es muy correcta y sólo hace falta cambiar unos sustantivos y alterar el orden de algunas partes para que tenga sentido	Sólo admite palabras	Una traducción pésima. Por ejemplo traduce el "que" para oraciones subordinadas por el pronombre "quién". Inventa palabras que no existen
DICCIONARIOS						
Creación y edición diccionarios	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Tipos diccionario incluidos	-	-	Lleva un diccionario específico de informática, negocios, términos legales y de medicina	-	-	Múltiples términos agrupados. Un buen diccionario de informática
OTROS						
Programas edicionales	Word Magic Tools, Point & Click Tranlating, Conjugata!, Expression Builder, Interpreting Dictionary,...	Web view y File Translator	Japanese Translator, Conversation Utility, Phrase book, Web Translation, Word Lookup, ...	Language Assistant Export y Conversation Utility	-	-
Idioma	Español y parte en inglés	Inglés	Español	Español	Español	Español
Instala iconos	No	Sí. En la barra inferior y en el Word	Incluye un menú en las herramientas de Office	Incluye un menú en las herramientas de Office	Sí, en la barra inferior	No
Número de idiomas	2	3	7	6	11	3

Puntuaciones

Calidad	6,5	6	5,75	5	4,5	2,5
Calidad/precio	2,5	1	2	6	5	4,5

Los mejores juegos y dibujos hentai de todo el mundo

VIPER -M1-

Ref: CE2059 6.990 ptas

Excelente juego hentai de simulación amorosa dividido en tres partes: "My Mothers": Una dulce japonesa lucha contra las fuerzas de mal con ayuda del sexo; "Green Boy": Tres hermanas para un muchacho; "The May Works": Criaturas del espacio transforman a una dulce muchacha en incubadora humana de sus descendientes.

Interactividad total con grandes dosis de sexo y violencia.

Ref: CE2062 3.495 ptas

Tres dulces y encantadoras contrincantes te esperan en el último de "strip" Jan-Ken-Pon, y el premio que te espera es algo que cualquier hombre no podría rechazar. Incluye una selección de más de 100 imágenes eróticas totalmente nuevas en su formato original. En ESPAÑOL, inglés e italiano.

Ref: CE2060 2.995 ptas

Una bellísima colección de dibujos eróticos y porno del gran ilustrador del hentai japonés Mashitaka , 100% sin censurar, sin la famosa "censura del mosaico". Se proporcionan todos los archivos en su tamaño y estructura original. Puede usarlos como fondos de pantalla, posters, carteles, etc.

Ref: CE2061 2.995 ptas

Segundo volumen de la serie de esta increíble colección de dibujos eróticos y porno del japonés Mashitaka 100% sin censurar. Se proporcionan todos los archivos en su tamaño y estructura original, incluyendo los ficheros PSD de Photoshop para posters, carteles, etc.. ¡Es pura dinamita!

Ref: CE1800 1.995 ptas

Una colección maravillosa de bellísimas imágenes eróticas del famoso artista japonés Yuji. Estas ilustraciones han sido recopiladas durante más de tres años. Una selección de bellas obras de arte inspiradas en temas del anime contemporáneos. Incluye ficheros de sonido.

Ref: CE1803 5.990 ptas

El juego de manga hentai más vendido. Mi padre y mi madre murieron. Yo decidí vengarlos. Tenía que acercarme a la familia Okamura, sobre todo a las tres hermanas. Empecé a chantajearle y no tuvo más remedio que obligar a sus hijas a prostituirse para poder pagar su deuda.

Ref: CE1804 5.990 ptas

Juego de simulación amorosa interactiva con toda la magia del manga hentai. Estamos en primavera: la estación de Sakura. Recuerdo nuestro primer encuentro. Ellas eran bellísimas y sensuales. Nuestros encuentros sexuales comenzaron en ese primer año de Instituto...

Ref: CE1805 5.990 ptas

Tengo muy buena suerte. Gano al pachinko siempre que juego, y mi suerte me ha permitido sobrevivir cuando toda mi familia decidió suicidarse. Me llamo Hiroaki Hanawa, y soy la más dura y caliente mujer que nunca se ha visto en Japón... Juego erótico 100% sin censurar.

Ref: CE1806 5.990 ptas

Año 2023. Uno de los mejores juegos de manga hentai, sin censurar, un auténtico simulador sexual virtual. Puedes elegir entre 8 diferentes mujeres con las que interactuar, como la tímida Akiho, la encantadora Reiko, la dura y cruel Kirara, etc. . El juego más excitante que has visto.

Ref: CE1808 5.990 ptas

Bienvenido a la Mansión de la Ilusión, un lugar misterioso lleno de amor, tristeza y soledad. Las mujeres que vienen aquí esperan el calor de una mano amiga. Por favor, dales amor, lócales, acaricíales, y quizás un día descubras el secreto verdadero de la Mansión. Elige tu destino.

No recomendada para menores de 18 años por su contenido erótico

JAST USA

A la mejor y más amplia revista-catálogo dedicado íntegramente al mundo del CD-ROM erótico. Visita nuestra Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: DVD, CD-ROMs, VHS.... La mejor forma de divertirte y hacer los compras.

ROM WARE
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332

Suscripción GRATUITA a la publicación Rom Ware

No es necesario hacer ningún pedido
(Mayores de 18 años)

CONÉCTATE! www.romware.net
Encontrarás todo lo que buscas

Enviar a: Rom Ware - Apartado 851 - 37080 Salamanca

Envíen los artículos que indico a continuación:

Nombre:
Dirección:
C.Postal: Localidad Provincia:
Teléfono: Email:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+475 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: VISA Classic MasterCard

Fecha Caducidad: Firma:

Pc Manía 09/00

Si lo desea, tiene derecho a conocer, cancelar o rectificar la información que le concierne recopilada en nuestro fichero de clientes. Si desea modificar o anular sus datos le rogamos nos lo comunique por escrito a Office 2000, Apartado de Correos 851, 37080 Salamanca, teléfono 902 194 194, fax: 923 373332, indicando claramente su nombre, apellidos y dirección. Para recibir cualquier producto del presente anuncio, es necesario ser mayor de 18 años.

La cosechadora de espejismos

El nuevo programa de discreet es tan funcional como «flint*» y tan espectacular como «inferno*», pero cuesta algo menos. Primer tanto a su favor. Marcará, afortunadamente para nosotros, unos cuantos más.

Hace sólo diez años, los infógrafos de Digital Domain empezaron a trabajar en "Terminator 2". Necesitaron dos centenares de ordenadores y varios programas exclusivos, costosísimos, para generar unos diez minutos de efectos digitales. Muros que no están, caras que se funden. En su tiempo, estas secuencias fueron consideradas de valor científico. Repito, hace sólo diez años.
El panorama actual es distinto. Quien más quien menos retoca secuencias de vídeo en casa, con programas que o son gratuitos, o cuestan poco dinero. Una productora modesta, con recursos económicos escasos, tiene un par de salas de post-producción, con hardware y software de alto rendimiento. Y los trabajos de final de curso de los estudiantes de infografía son más espectaculares que "Terminator 2".

Todas las herramientas, en una sola pantalla

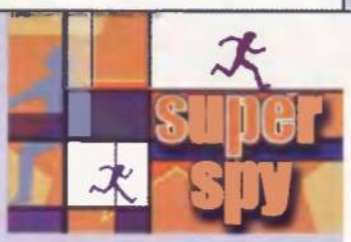
1 **Directorio de elementos.** Contiene los ficheros en uso.
2 **Área de visualización.** Muestra, a tiempo real, el efecto de los filtros aplicados.
3 **Panel de control.** Permite la reproducción, el avance y el retroceso del vídeo.
4 **Menú de herramientas.** Facilita, dentro de una estructura de árbol, el acceso a los módulos de trabajo.
5 **Consola de edición.** Hospeda los botones por cuya pulsación se accionan los modificadores del programa.

Guiñol de recortables

Sólo tenemos un par de imágenes planas. No sabemos manejar los programas de modelado y animación en 3D, ni queremos, porque no es nuestro trabajo. Pero necesitamos darle profundidad a nuestras imágenes. Con «combustion*» podremos hacerlo sin complicaciones. El programa calculará el volumen de cada objeto, y los focos de luz se aplicarán a todo el conjunto.

Aquí me las compongo

«combustion*» es una excelente utilidad para la edición de imágenes en dos dimensiones. Sólo hay que importarlas, seleccionarlas y arrastrarlas dentro del área de visualización. La distribución de eventos en el tiempo se hace de forma similar.



Adiós al trabajo duro

Sin embargo, los profesionales y los aficionados continúan teniendo graves problemas. Presupuesto, infraestructura. discreet, con «combustion*», pretende subsanarlos.
Tomemos como ejemplo el típico caso de la animación correcta y el fondo erróneo. Usando cualquier otra aplicación nos veríamos obligados a realizar una selección manual dentro de cada fotograma, retocar éstos no se sabe dónde, generar el nuevo escenario no importa cómo y hacer los cálculos de la nueva composición en la nevera, por lo menos. Un lío. «combustion*» incluye todos los recursos necesarios para realizar este tipo de operaciones, y se mantiene operativo aunque tengamos abiertas aplicaciones de gran tamaño. Buena cosa.

Un Hollywood portátil

«combustion*» funciona en un ordenador estándar. Y funciona bien. Nosotros, que desconfiábamos (perdónenos, oh, perdónenos) de la palabra del fabricante, instalamos el software en un anticuado Toshiba portátil y caramba, no dio ningún problema. Es más, el cálculo de las animaciones se efectuó a una rapidez altísima, comparable a la del flamante Pentium III de sobremesa, con un Giga de RAM, que había servido de conejillo de indias unas horas antes. Veloces fueron, también, el "blur" y el mapeado de texturas. Y la corrección de color. Y el render de las secuencias editadas. Y la gestión de "mattes". De hecho, todas las herramientas funcionaron con la rapidez propia de las estaciones Silicon Graphics.
A los periodistas nos intentaron vender «combustion*» en un conocido teatro madrileño, con pirotecnia, rica champaña y unos canapés, um, deliciosos. Pero no hacía falta. La combustión es espontánea. ■

MÁS OPCIONES **After Effects 4.0.** 150.900 ptas. PCmania 7 (Época II).

Ficha técnica

Precio 640.000 ptas.
Fabricante discreet
Contacto Techex Ibérica
Tel. 915 630 282

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium II 200
Memoria RAM 128 Megas / 256 rec.
Espacio en disco 20 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 4 Megas
Sistema operativo Windows 95/98/NT/2000

Puntos básicos

- ↑ Gran potencia de cálculo
- ↑ Arquitectura orientada a objetos
- ↑ Buenas herramientas de dibujo y retoque
- ↑ Soporta todos los formatos estándar
- ↓ Tiene problemas de estabilidad

CONCLUSIONES

Y LLEGÓ LA DEMOCRACIA

El negocio de la producción audiovisual ha estado siempre en manos de dictadores obtusos. Para acceder a una estación de trabajo no basta con ahorrar durante unos cuantos años, a madrugón limpio, el banco espera; y la casera. Hay que heredar de la tía que ni siquiera conocimos y que estaba, para nuestro espontáneo alborozo, podridísima de dinero. Los programas tampoco son asequibles, alcanzando los cinco o seis millones de pesetas por licencia. Bien, todo esto, gracias a discreet, está empezando a cambiar. Su software dirigido al usuario profesional apenas sobrepasa los dos millones. El nuevo «combustion*» cuesta poco más de quinientas mil. Pero el precio no es lo único destacable de este programa. Muchas de sus herramientas, como las de corrección de color y "tracking", han pertenecido a «inferno*», «flame*» y «flint*». Tres aplicaciones, desarrolladas por discreet, que se utilizan a diario en las cadenas de televisión y las productoras cinematográficas de todo el mundo.

MALO | MEDIOCRE | ACEPTABLE | BUENO | EXCELENTE

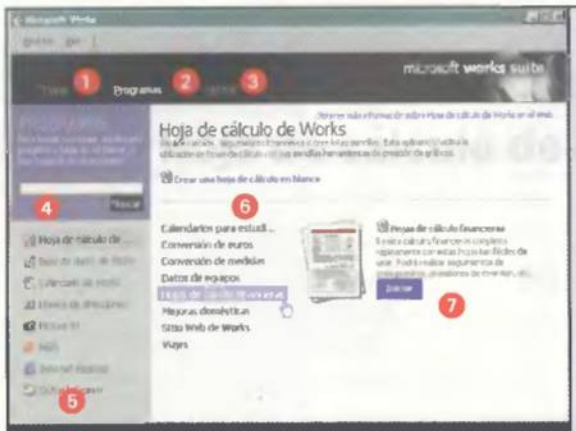
Texto: JESÚS M. MONTANÉ

Microsoft Works Suite 2000

Repóker de aplicaciones

Aquellos usuarios que quieran comprar un solo paquete que sea capaz de satisfacer muchas de sus necesidades, pueden encontrar en «Microsoft Works Suite 2000» la excusa perfecta para no tener que ampliar su colección de software en un tiempo.

Realmente las herramientas que un usuario puede necesitar pasan por las aplicaciones básicas que se suelen incluir en una suite de producción (procesador de textos, base de datos, hoja de cálculo), algo de presentaciones, un poquito de Internet y una herramienta de dibujo. «Microsoft Works Suite 2000» reúne gran parte de estas características fallando sólo en el programa de presentaciones. Esta suite ha reunido en un único paquete algunas de sus herramientas más características: el procesador de textos «Word 2000» (comparativa PCmanía 7), la aplicación de gestión «Money 99» (comparativa PCmanía 3), el atlas mundial «Microsoft Encarta 2000» (PCmanía 1), el programa de dibujo «Picture It 2000» (comparativa PCmanía 10) y la suite «Microsoft Works 2000».

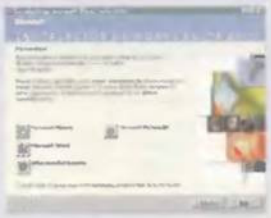


Selector de tareas

1. **Tareas.** Engloba los trabajos que se pueden realizar con «Microsoft Works Suite 2000».
2. **Programas.** Muestra las aplicaciones instaladas.
3. **Historial.** Señala los últimos documentos abiertos.
4. **Buscar.** Muy útil si no se sabe con qué programa realizar una determinada tarea.
5. **Aplicaciones.** Todo el software que se puede utilizar para realizar trabajos.
6. **Ejemplos.** Cada aplicación tiene unos asistentes y plantillas que facilitan el trabajo.
7. **Tarea escogida.** El asistente escogido para empezar. También se puede comenzar con un documento en blanco.

Versiones actualizadas

Se ha conservado el mismo estilo de «Works Suite 99», pero se ha aumentado en un CD-ROM el paquete y se han incluido las versiones actualizadas de los productos que la integran. Todos han sido nombrados con el número 2000 menos «Money 99». En cuanto al caso de la suite Works que da nombre al producto, pasa de la versión 4.5 a la 2000 (aunque realmente sea la versión 5.0).



Aplicaciones muy escogidas

Algunos de los programas que se incluyen son tan conocidos como «Microsoft Word 2000», que aunque no difiera excesivamente de versiones anteriores ha mejorado, por ejemplo, en el trabajo con tablas. Por otro lado, está «Picture IT», un sencillo programa de retoque fotográfico para usuarios noveles. El «Atlas Encarta 2000» se convierte es un excelente aliado a la hora de trabajar con mapas geográficos y «Money 99» es un gestor para cálculos financieros.

Todas las aplicaciones, salvo «Microsoft Works 2000», que de hecho da nombre a la suite, se han comentado en anteriores números de PCmanía, con lo que nos centraremos en este producto que, evolucionando tras las versiones de discos flexibles, ha sabido estar siempre en la retaguardia de las suites de producción. Aunque la política de Microsoft nunca ha estado muy clara en este aspecto, «Microsoft Works» tiene sus fieles adeptos (al estilo de los seguidores de las utilidades de Lotus) que no lo cambian por su hermano mayor (Microsoft Office). El estilo de este producto se basa en una serie de asistentes que facilitan cualquiera de las tareas a realizar; desde crear una hoja de cálculo nueva, cálculos financieros o calendarios, hasta una nueva base de datos o un inventario de objetos.

«Microsoft Works Suite 2000» necesita instalar la suite a la vez que obliga a instalar «Microsoft Explorer 5», un detalle de mal gusto después de tantas idas y venidas judiciales con el tema de los navegadores.

El resto de las aplicaciones se pueden instalar individualmente, funcionando como programas independientes. ■

Documentación escasa

Si bien es normal que con el precio tan ajustado que tiene no se le pueda pedir más al producto, la documentación que se incluye con la suite es bastante escasa. Sólo viene un manual impreso de poco más de 90 páginas que se incluye, además, en formato ACROBAT dentro del CD-ROM.

La ayuda en línea del producto es simplemente correcta aunque en algunas aplicaciones, como puede ser «Microsoft Word», es bastante amplia. Se echa en falta un manual más amplio para cada aplicación (de hecho, en el que incluye la suite vienen, por ejemplo, sólo cuatro páginas de «Atlas Encarta» y tres de «Money 99».

De todas formas, muchos de estos problemas se subsanan por la cantidad de asistentes que aporta.

MÁS OPCIONES **Comparativa suites de ofimática.** PCmanía 7 (Época II).

Ficha técnica

Precio 19.900 ptas.
Fabricante Microsoft
Contacto Microsoft
Tel. 902 197 198

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 166 MHz o superior
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 605 Megas / 1.82 Gigas
Sistema operativo Windows 95/98/NT

Puntos básicos

- ↑ El precio
- ↑ Aplicaciones de gran calidad
- ↑ Numerosos asistentes en «Works» y «Picture It»
- ↓ Obliga a instalar «Microsoft Explorer 5»
- ↓ Manual muy escueto

CONCLUSIONES

UN CONJUNTO COMPLETO

Si bien la informática sigue evolucionando hacia productos que realizan cualquier tarea, aunque se salga de su campo, lo único que reclaman la mayoría de los usuarios es un conjunto de utilidades que sepan resolver sus problemas cotidianos. En este sentido, las aplicaciones que forman «Microsoft Works Suite 2000» reflejan esta idea. Los numerosos asistentes que incluyen los programas permiten realizar tareas tan difíciles como crear una hoja de cálculo o una base de datos compleja en pocos pasos y sin casi saber nada del tema. Otro detalle que sorprende es el tema del precio, que está muy ajustado si tenemos en cuenta que, por ejemplo, esta suite incluye «Microsoft Word 2000», un producto que comprado individualmente está cercano a ese precio.

Como puntos más negativos que se pueden aplicar en la suite se encuentra el manual casi inexistente (unas 90 páginas para todos los programas) y la insistencia de Microsoft por instalar «Explorer 5» obligatoriamente para que la suite funcione.

EXCELENTE | BUENO | ACEPTABLE | MEDIOCRE | MALO

Texto: ANTONIO SANTOS

Adaptec GoBack

La moviola de tus errores

Cada vez es mayor el número de programas instalados en el PC. Y la consecuencia de tanto driver y fichero junto puede llegar a ser nefasta. Por ello, programas como «Adaptec GoBack» prometen hacer realidad el mito de "punto de retorno" que anhelan los administradores de sistemas.

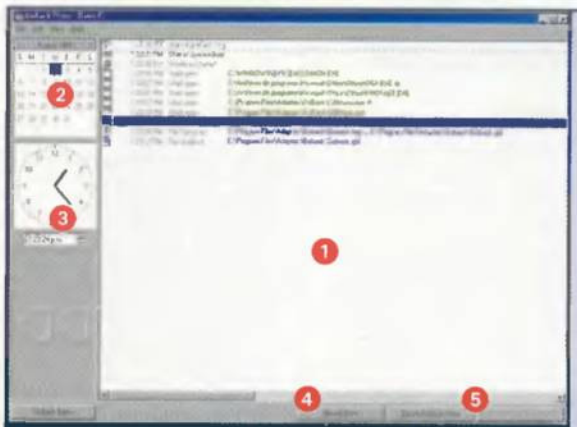
Adaptec es líder en fabricación de sistemas para grabación de CD y otras utilidades para la transferencia de ficheros. Sin embargo, en los últimos meses ha incorporado a su catálogo otras herramientas que facilitan la recuperación de estos ficheros que, de vez en cuando, desaparecen voluntaria o involuntariamente.

Tras instalarse, el programa realiza una imagen del disco duro. Esto puede tardar entre 15 y 30 minutos. Una vez ejecutado, se visualiza la pantalla principal, compuesta de tres botones. Son accesos principales a tres funciones intrínsecas del programa: crear imágenes, acceder a la ventana de estado y ayuda on-line. La primera de ellas, crear imágenes, es un proceso que se caracteriza por ser el modo manual de algo que ya se realiza automáticamente. De hecho, cada cambio que se realice en el sistema como instalar nuevos drivers, borrar archivos o directorios o desinstalar un programa se traduce en un registro de dicha actividad en la lista de «GoBack». No obstante, el botón principal permite incluir una imagen de, por ejemplo, un traslado de archivos que no haya sido registrado por no suponer un cambio que afecte al sistema.

La segunda función es la más completa. Se trata de la ventana visualizadora de los procesos llevados a cabo con las imágenes: su creación, gestión y modificación. En este área se pueden obtener datos de fecha, tamaño y posiciones de cada uno de los "momentos" del sistema. Y con un simple clic puede volverse a ellos. Realmente se comporta como la función Undo de muchos programas de diseño gráfico. Las tareas son más complejas, sí, pero es totalmente transparente al usuario. La tercera función es la ayuda on-line. Un extenso manual consultable en cualquier momento y que se diferencia de las ayudas clásicas por su alto contenido gráfico. De este modo es más fácil identificar los pasos a realizar, ya que incluye numerosos ejemplos.

Sistemas a prueba

Windows 98 y Windows Millenium han sido los dos sistemas testeados con este software. Los cambios realizados, muy importantes: desde cambios en su lista de dispositivos hasta cambio de drivers. Y todo ello se reflejaba sistemáticamente en la lista de imágenes. Poco más que decir, ya que un simple clic en estas imágenes retorna al momento en cuestión. ■

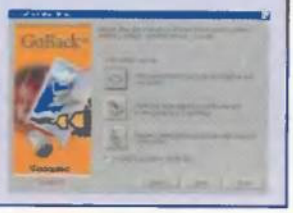


Funciones para restablecer el sistema

1 **Visualización de imágenes.** Área de visualización de las imágenes que el sistema ha ido salvando.
2 **Fecha de creación de imágenes.** Calendario para acceder a un día pasado del sistema.
3 **Hora de creación de imágenes.** El reloj es meramente decorativo: muestra la hora de la imagen de forma analógica.
4 **Volver al momento de la imagen seleccionada.** Un simple clic y el sistema volverá a la configuración guardada en la imagen
5 **Crear unidad de contención de imagen.** Se trata de un sistema complejo por el cual es posible crear una unidad virtual para el volcado de imagen.

Sencillez para la peor de las complicaciones

El menú principal de «Adaptec GoBack» es uno de los más sencillos de su tipo. Algunos programas como «Norton Ghost 5.1d» corren bajo DOS (con lo que la intuitividad es casi nula). También puede hablarse de programas como «SecondChance 2.01» de PowerQuest, que realiza imágenes y vuelve a ellas cuando el usuario lo solicita. Frente a esta última, «GoBack» le aventaja en la reducción del espacio ocupado por cada imagen.



Ayuda para no cometer errores

«GoBack» es una herramienta que "deshace" los errores cometidos por el usuario. Así que, sería bastante inoportuno y tragicómico el cometer un error al utilizar el programa. Para ello, una de las tres funciones del menú principal es la ayuda on-line, compuesta de un extenso manual, numerosos links y ejemplos de uso.

MÁS OPCIONES **Norton Ghost 5.1d.** PCmanía 2 (Época II) / **PowerQuest SecondChance 2.0.** PCmanía 3 (Época II)
Comparativa Herramientas de recuperación. PCmanía 8 (Época II)

Ficha técnica

Precio 13.500 ptas.
Fabricante Adaptec
Contacto Computer 2000
Tel. 932 970 000

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 200 MMX
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 15 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 640x480
Sistema operativo DOS/Windows 3.1/95/98/NT/2000
Control Ratón y/o teclado
Extras Conectores nulos para puerto paralelo, USB y serie

Puntos básicos

- ↑ Fácil de usar
- ↑ Muchos indicadores en pantalla
- ↑ Las imágenes ocupan poco espacio
- ↑ Proceso automático
- ↓ Puede ralentizar ciertas tareas

CONCLUSIONES

POR FIN, UNA SOLUCIÓN

Adaptec ha conseguido crear una herramienta potente y, sobre todo, fácil de usar. Mientras que otras utilidades son complejas, monótonas y rutinarias, «GoBack» es un programa muy dinámico. Actúa constantemente en la barra de tareas (a modo de mini-icono), crea las imágenes del sistema a medida que éste se va modificando (por pequeños que sean los cambios) y permite regresar a cualquier punto en caliente, sin necesidad de reiniciar en modos especiales ni nada parecido.

En definitva, con «GoBack» da gusto equivocarse al instalar nuevos drivers, abrir un fichero con peligro de virus o borrar ficheros de los que parece que "sobran". Es, más o menos, el mismo sistema de System Restore que incorpora Windows Millenium o el motor de Windows 2000 (este último más eficaz, ya que sustituye los ficheros de sistema borrados sin acción por parte del usuario). Una herramienta que quita problemas y trabajo extra al usuario y administrador de sistemas.

EXCELENTE | BUENO | ACEPTABLE | MEDIOCRE | MALO

Texto: CARLOS BURGOS

Documentos tridimensionales

Las galerías de imágenes dan un nuevo paso adelante con la inclusión de la tercera dimensión. «3D4ME» es su mejor exponente con más de 3.000 modelos listos para convertir cualquier documento en una obra de arte.

Hoy en día cualquiera puede tener su propia página Web o realizar documentos con imágenes intercaladas. Nos guste o no, es un hecho constatado que la mayoría de estos usuarios habrán creado sus archivos con «Microsoft Office». Pues bien, con estas dos premisas cumplidas ya se da el caldo de cultivo necesario para poder aprovechar al máximo las enormes virtudes de «3D4ME», una galería de imágenes 3D que ofrece "algo más" que no tienen el resto de productos del mercado.

Listas para ser usadas

Acostumbrados como estamos a trabajar en «Excel» o «Word» con imágenes planas 2D, cualquier cosa que huela a tridimensionalidad provoca una reacción de ansiedad. Más aún si de lo que se trata es de una galería de más de 3.000 imágenes 3D que pueden ser giradas en todos los sentidos hasta encontrar la posición deseada y que muy fácilmente se pueden añadir al documento. El sueño de cualquier artista, en pocas palabras.

Todos estos modelos están agrupados en cuatro categorías (Símbolos, Naturaleza, Técnica y Ser humano) y dentro de cada una de ellas existen subdivisiones para encontrar más fácilmente aquel que más se acerca a lo que se busca.

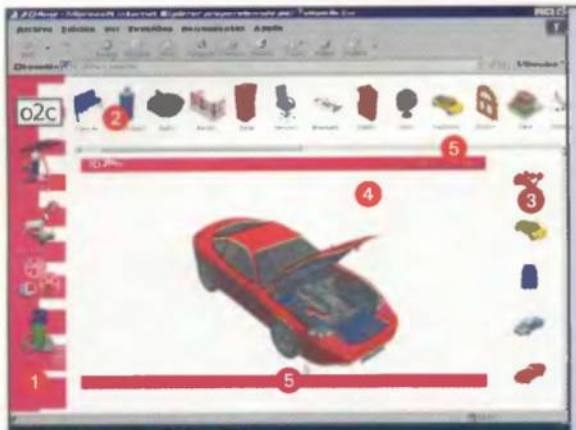
Junto a las imágenes también se incluye el reproductor O2C, una pequeña utilidad capaz de representar objetos 3D con calidad fotorrealista, amén de animarlos mediante secuencias de movimientos específicos obteniendo desplazamientos fluidos y casi reales. El uso conjunto de estos dos elementos dota a los documentos de un grado de interactividad (el usuario puede mover la imagen y verla por cualquier lado) nunca visto en el ámbito doméstico y al alcance de cualquiera.

La gran ventaja de este producto frente a otros similares reside en el uso de controles ActiveX tanto en el reproductor como en la galería, lo que le posibilita integrarse perfectamente con los programas de «Microsoft Office» sin cerrar las puertas a cualquier otro programa que funcione bajo Windows.

De este modo, las imágenes 3D se incrustan en los documentos permitiendo su colocación en la posición deseada y siempre con un acabado excelente. El proceso apenas dura unos segundos y no requiere de grandes conocimientos informáticos.

Mil posibilidades

En definitiva, el uso de este tipo de aplicaciones es realmente útil a la hora de ilustrar nuestros trabajos en las diferentes aplicaciones. A partir de ahora y gracias a «3D4ME» cualquiera podrá dotar a sus trabajos de excelentes imágenes tridimensionales y dejar atrás aquellas sosas imágenes en 2D. Indispensable para amantes de la estética. ■



Al alcance del ratón

1 **Categorías.** Para localizar fácilmente las imágenes 3D éstas se han repartido en cuatro categorías: Símbolos, Técnicas, Naturaleza y Ser humano.

2 **Subcategorías.** Al pinchar en una categoría de la barra anterior se sitúan en esta zona todas las subdivisiones que contiene.

3 **Iconos.** Una vez elegida la categoría y subcategoría en esta zona se despliegan todos los modelos que el programa tiene.

4 **Zona de visualización.** Le zona central de la pantalla muestra el modelo elegido y por defecto le hace girar automáticamente.

5 **Botones de conexión con otros programas.** Estos botones envían el modelo activo directamente a «Word», «Excel», el programa de correo o el navegador de Internet.

Office tridimensional

Sólo con acceder al menú "Insertar/Objeto" de «Word» se puede tener acceso a cualquiera de las más de 3.000 imágenes tridimensionales de este programa.

Una vez incrustado el modelo se le puede rotar hasta posicionarle como se desee.

A todos los efectos, «Word» manejará la incrustación como si de una imagen 2D se tratara, pudiendo, por ejemplo, rodearla con texto o utilizar cualquiera de las restantes posibilidades de estilo.

Línea a línea

A modo de curiosidad, «3D4ME» permite mostrar los modelos en distintas fases de creación. Desde la malla primitiva hasta la texturización final se puede ir siguiendo el proceso casi paso a paso.

MÁS OPCIONES **Coel Gallery 1.000.000.** Consultar. PCmanía 74 (Época I).

Ficha técnica

Precio 2.995 ptas.
Fabricante Ares Multimedia
Contacto Ares Multimedia
Tel. 934 808 930

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium
Memoria RAM 16 Megas
Espacio en disco 10 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 256 colores
Sistema operativo Windows 9x/NT 4.0
Otros Explorer o Netscape (ambos a partir de 4.0)

Puntos básicos

- ↑ Perfecta integración en Office
- ↑ Objetos nuevos descargables cada semana en Internet
- ↑ Software y manual traducidos al castellano
- ↓ Pocas categorías diferentes de objetos en el CD
- ↓ Para sacar el máximo provecho es necesario instalar el reproductor O2C

CONCLUSIONES

SALTA A LA VISTA

Todo el mundo está de acuerdo en que los documentos de texto ganan mucho al añadir imágenes. Si éstas, además, son verdaderos objetos 3D con capacidad para ser girados por el usuario el documento se convierte en algo espectacular. «3D4ME» brinda esa oportunidad con más de 3.000 objetos y gracias al uso de los controles ActiveX permite incrustarlos fácilmente en archivos Office o páginas Web.

Su única pega, si se le puede denominar así, es que el ordenador debe contar con el reproductor O2C para sacar el máximo partido al modelo, lo que limita las posibilidades de enviar a otros usuarios "documentos tridimensionales". Eso sí, comparando dos documentos iguales uno "con" y otro "sin" imagen 3D los resultados se notan. Vamos que si se notan...

EXCELENTE | BUENO | ACEPTABLE | MEDIOCRE | MALO

Texto: ROBERTO LORENTE

Distribución para todos los gustos

Con una caja repleta de colores, el grupo brasileño Conectiva Linux presenta la última versión de su distribución de Linux orientada a todo tipo de usuarios. Un total de seis CD repletos de aplicaciones y dos manuales impresos avalan este producto.

Como ya vimos en la comparativa de distribuciones Linux llevada a cabo en PCmanía 9, el mercado está plagado de empresas que ofrecen diversas distribuciones Linux llenas de utilidades y manuales impresos. Y todo a un módico precio. Sin embargo, ahora nos encontramos frente a la distribución más cara de las analizadas. En este caso ronda las 12.000 ptas. que era precisamente el precio de «Corel Linus OS».

Todo en castellano

La instalación se puede realizar en tres idiomas: portugués, inglés y español. El proceso no es demasiado complejo y se puede saldar en pocos pasos: idioma, escoger el ratón que haya instalado, tipo de teclado, particiones del disco, tarjeta gráfica, elección de monitor, contraseña del root y creación de usuarios.
El punto más conflictivo es el tema de las particiones. Sigue la tónica de otras distribuciones y propone un esquema poco intuitivo.
La ayuda en línea que viene es ínfima y un usuario que tenga unos flojos conocimientos de Linux puede organizar un desaguisado. Por defecto da la opción de instalar Linux en el disco duro principal que es el que lleva instalado el sistema operativo (suele coincidir con el que tiene más espacio libre).
La mejor opción es instalar siempre Linux en su propia partición o bien en un disco duro aparte. La información que se da sobre este caso es escasa, con lo que el usuario novel puede que no sepa seguir, qué disco escoger o cuántas particiones debe crear para que Linux funcione adecuadamente.
Salvando este "pequeño-gran" escollo el resto de la instalación se desarrolla con normalidad. Reconoce sin problemas las tarjetas gráficas, pero en las dos veces que se instaló de prueba «Conectiva Linux» arrancó sin el entorno gráfico, y aunque parezca mentira en ninguno de los manuales explica cómo iniciarlo desde la línea de comandos. Un feo detalle.

Un número elevado de CD

En total son seis los CD-ROM que incluye la aplicación. Basado en una versión estable del kernel 2.2.14 incluye, entre otros, la suite «StarOffice 5.1» en castellano, los entornos gráficos KDE 1.1.2 y GNOME 1.0.10, siendo el primero el que escoge por defecto o la versión 2.0.4b de «Samba». Los manuales son simplemente correctos. Incluye uno de usuario y una guía de instalación. Uno de sus problemas es que se trata de manuales demasiado sencillos porque no hay comentarios sobre imprevistos. ■

Una interfaz similar a la de Windows

1 **Fondo de pantalla.** Suele llevar una imagen característica de la distribución.
2 **Aplicaciones abiertas.** Los programas que están funcionando.
3 **Accesos directos.** Similares a los de Microsoft Windows.
4 **Acceso a LinuxConf.** Opción para utilizar el programa de configuración.
5 **Ocultar barra de tareas.** Repliega la barra inferior.
6 **Menú del entorno gráfico.** Análogo al menú de inicio de Windows.
7 **Escenarios.** Se puede trabajar en cuatro escritorios diferentes.

Conectiva Linux Servidor

Además de esta versión existe otra encaminada a trabajar con servidores. La diferencia que salta a la vista es que el número de CD se reduce a tres y, sin embargo, incluye cuatro manuales que suman más de 1.700 páginas. Puede actuar de servidor en diversas configuraciones y cuenta con numerosas herramientas necesarias en una estación de trabajo: sistema operativo, herramientas de ofimática, navegador, etc. Su precio es algo elevado (29.900 ptas.) pero está cercano al de otras herramientas para servidores como «Turbo-Linux 4.0 Server».

Configuración de Linux

Una de las mejores opciones a la hora de modificar los parámetros básicos de Linux es el programa «Linuxconf», que permite alterar los valores y obtener información del sistema de una forma sencilla. Desde esta aplicación se puede modificar la configuración de red, trabajar con las cuentas de usuario, editar parámetros de las particiones creadas anteriormente, montar unidades (disquete, CD-ROM,...), comprobar los permisos que tienen los archivos, etc.
Para encontrar un poco más de información se puede consultar la dirección www.solucorp.qc.ca/linuxconf/

MÁS OPCIONES **Comparativa distribuciones Linux.** PCmanía 9 (Época II)

Ficha técnica

Precio 11.900 ptas.
Fabricante Conectiva Linux
Contacto Ultimobyte
Tel. 963 941 786

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU 386 (Pentium 200 rec.)
Memoria RAM 16 Megas
Espacio en disco 115-870 Megas
Sistema operativo Windows 95/98/NT
Otros CD-ROM

Puntos básicos

↑ Incluye muchas utilidades
↑ Versiones actualizadas de los productos
↓ La información sobre las utilidades que se instalan es nula
↓ Poco flexible
↓ Sistema de particiones poco intuitivo

CONCLUSIONES

MÁS DE 1.000 APLICACIONES

Que una distribución de Linux le pueda valer a un usuario o no depende de diversos factores. Cada persona valorará más unos puntos que otros: documentación, cantidad de utilidades, facilidad de instalación, altamente configurable, que todo sea GNU, etcétera.
En «Conectiva Linux» priman sus más de 1.000 aplicaciones repartidas entre los seis CD y sus dos manuales que aunque no son muy completos sí que pueden dar una visión general de Linux.
Desafortunadamente hay una serie de puntos, ya comentados, que han bajado su valoración: el tan controvertido tema de las particiones, cómo arrancar en modo X si hay problemas a la hora de instalar, la instalación estándar que supone casi 900 Megas y el usuario no sabe lo que instala, etc.
Comparándola con las distribuciones de Linux que ya han sido analizadas, seguimos recomendando «SuSE Linux» para los más expertos y «ESware Linux» o «Linux Mandrake» para los usuarios recién llegados a este mundo.

MALO — MEDIOCRE — ACEPTABLE — BUENO — EXCELENTE

Texto: ANTONIO SANTOS

Multimedia con mayúscula

CyberLink ha tratado de conjugar en un único producto una herramienta capaz de crear presentaciones multimedia para Internet y para el escritorio. El resultado es «Medi@Show», un programa fácil de usar que incluye todo tipo de prestaciones.

Si se toma un programa para crear presentaciones multimedia por un lado y se une a un software para diseño de páginas Web, el resultado tiene que parecerse mucho a «Medi@Show», y si no es así es que no se han explotado al máximo sus posibilidades. Decir que esta herramienta sirve sólo para crear presentaciones tal como hace «PowerPoint» es no hacerle justicia.

Polivalente y compatible

Para empezar admite inserciones en vídeo (avi, mpg, dat MPEG-1 y mov), audio (wav, midi, mp3 y audio CD) e imagen (jpg, tif, bmp, ico, tga, eps, pct, wmf, etc.) incluyéndose también un software de grabación de audio (wav) y otro de vídeo (avi), amen de ser compatible con cualquier dispositivo TWAIN (escáneres o cámaras digitales, por ejemplo). A la hora de añadir texto a cada diapositiva se puede elegir entre 2D y 3D y optar por más de 50 efectos animados capaces de dar "vidilla" a cualquier presentación por si mismos. Las propias transiciones entre diapositivas disponen, por su parte, de efectos visuales (más de 100 concretamente) algunos de los cuales se pueden ver habitualmente en programas de televisión. Si sumando todo esto no se logra "de motu propio" un resultado profesional, siempre se puede echar mano del tutorial o del asistente del programa que seguro encauza los deseos del usuario por la senda adecuada.

Para los más exigentes todavía queda una última sorpresa: i-Power. Esta herramienta esconde un navegador integrado y links con archivos de vídeo, audio e imagen gratuitos que una vez activados se aprovechan de la característica "arrastrar y soltar" de «Medi@Show» para añadirse a la secuencia de las diapositivas que integran la presentación (storyboard). Quien a estas alturas se pregunte todavía en qué le puede beneficiar esta herramienta se le puede responder de una forma obvia. «Medi@Show» crea archivos ejecutables (EXE), CD-ROM multimedia, salvapantallas, archivos html y dhtml para publicación en Internet, presentaciones a través de Internet... y siempre de la forma más sencilla posible. ¿Quién no querría tener una ayuda así? ■

Interfaz sencilla

1 **Botones principales.** Desde la opción de guardar a la de importar pasando por todas las principales. Agrupadas y sin molestar ya que se ocultan cuando no se usan.
2 **Tiempo.** Moviendo la barra se define el tiempo que se desea que parmanezca en pantalla la diapositiva activa.
3 **Presentación preliminar.** Muestra el aspecto final que tiene la diapositiva con la que se está trabajando.
4 **i-Power.** Este botón lanza la utilidad i-Power, un filón donde incrementar nuestra colección de imagenes, sonidos o videos.
5 **Storyboard.** Muestra la secuencia completa de diapositivas. Con "arrastrar y soltar" se puede organizar el orden fácilmente.
6 **Inicio.** Este icono inicia la presentación a pantalla completa tal y como se encuentra en el momento actual.
7 **Visualizador.** Si la presentación es muy grande en los pequeños recuadros se muestran más diapositivas que en el storyboard.
8 **Efectos especiales.** Desde esta zona se pueden añadir los efectos especiales al texto, las transiciones y a las propias diapositivas.

Buscar en Internet

Al lanzar la utilidad i-Power se tiene al alcance del ratón desde Internet un montón de imágenes, sonidos y vídeos extras con los que enriquecer cualquier colección. Una vez activa únicamente hay que arrastrar los archivos y soltarlos sobre el storyboard. Gracias a este sencillo sistema, el usuario puede ampliar su colección de una forma rápida y sin complicaciones. De esta manera las posibilidades de creación se multiplican y se pueden conseguir creaciones mucho más originales. En definitiva, una herramienta indispensable para ampliar el programa y que muy pronto se convertirá en un estándar de todas las aplicaciones.

Efectos muy especiales

Elegir la forma de presentar los textos, resaltar una zona específica de la imagen y efectuar transiciones impactantes entre diapositivas son algunas de las posibilidades que abren los más de 150 efectos especiales disponibles en «Medi@Show».

MÁS OPCIONES **Microsoft PowerPoint.** Consultar. PCmanía 7 (Época II).
Harvard Graphics. Consultar.

Ficha técnica

Precio 8.495 ptas.
Fabricante Cyberlink
Contacto Ares Multimedia
Tel. 934 808 930

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 233 MMX / Pentium II rec.
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 15 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 256 Col.
Sistema operativo Windows 9x

Puntos básicos

↑ Completamente transparente al usuario
↑ Trabaja con múltiples formatos de audio, vídeo e imagen
↑ Software y manual traducidos al castellano
↓ Interfaz con botones pequeños
↓ Admite archivos MP3 sólo para presentaciones completas

CONCLUSIONES

UNA HERRAMIENTA MUY UTIL

Puestos a buscar la palabra que mejor define a «Medi@Show», la más apropiada puede ser versatilidad. Con un único programa se puede integrar cualquier elemento multimedia que se desee para lograr una presentación lo más vistosa posible. Vídeos, fotografías, archivos de sonido... y además con una compatibilidad completa con «PowerPoint» que permite aprovechar cualquier trabajo realizado anteriormente. Para acabar de redondear el producto no hay que olvidar que a pesar de su potencia sigue siendo un programa fácil de utilizar, y que incluye hasta un tutorial y un asistente para que el usuario pueda obtener buenos resultados desde el primer momento.
No cabe duda de que las presentaciones, memorias o trabajos no volverán a ser lo mismo con «Medi@Show».

EXCELENTE | BUENO | ACEPTABLE | MEDIOCRE | MALO

Texto: ROBERTO LORENTE

3D Garden

Paisajismo en el PC

Mejorar la estética de una casa con un cuidado jardín es una tarea mucho más sencilla gracias a «3D Garden Designer».

El espíritu que anima a este programa es el de poner al alcance de cualquiera las herramientas necesarias para realizar un proyecto completo de creación o reforma de una superficie ajardinada. Fiel a este rumbo, «3D Garden Designer» intenta simplificar al máximo todas las fases de creación del proyecto, algo a lo que contribuye,además, el hecho de estar completamente traducido al castellano. La interfaz gráfica recuerda a cualquier programa de edición o retoque fotográfico, sin embargo la inclusión de una segunda barra de herramientas bajo la principal conteniendo iconos descriptivos aclara al usuario que se encuentra ante algo más original.

Interfaz sencilla

1 **Herramientas.** Elementos que contribuyen a crear el proyecto.
2 **Época del año.** Automáticamente se muestra el aspecto en ese mes escogido.
3 **Día/noche.** Cómo será el jardín tanto a la luz del día como por la noche.
4 **Cámaras.** Cada una de las cámaras represente un punto de vista para nuestro jardín.

De profesión: jardinero virtual

El proceso para crear un diseño es muy sencillo y comienza trabajando sobre plano 2D con la elección de la superficie. Una vez trazado el terreno se le añaden los elementos decorativos a falta de colocar las plantas y árboles. En este punto es donde entra en juego la completa enciclopedia sobre botánica. Elegidas las variedades ya sólo resta colocar sobre el plano las cámaras y pulsar en "Vista 3D". Tras la renderización el plano 2D se convierte en una imagen tridimensional del jardín. ■

MÁS OPCIONES **FloorPlan 3D Deluxe.** Consultar. PCmanía 74 (Época I).

Ficha técnica

Precio 3.995 ptas.
Fabricante Digital Dreams Multimedia
Contacto Digital Dreams Multimedia
Tel. 913 040 622

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 133
Memoria RAM 32 Megas
Espacio en disco 15 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 256 colores
S. operativo Windows 3.1/9x
Otros CD ROM

P. básicos

↑ Enciclopedia de plantas muy útil
↑ En castellano
↓ Generación de vistas 3D muy lenta

CONCLUSIONES

PESAN LOS AÑOS

«3D Garden» es un buen programa en términos generales y muy fácil de manejar. Sin embargo, las renderizaciones son lentas aun en buenos equipos ocasionando esperas innecesarias en los tiempos que corren. Un handicap que no tiene por qué echar a atrás a quien esté interesado en el tema, pues no hay mucho más como él.

Texto: ROBERTO LORENTE

Mi Letra

Tipografías a mano alzada

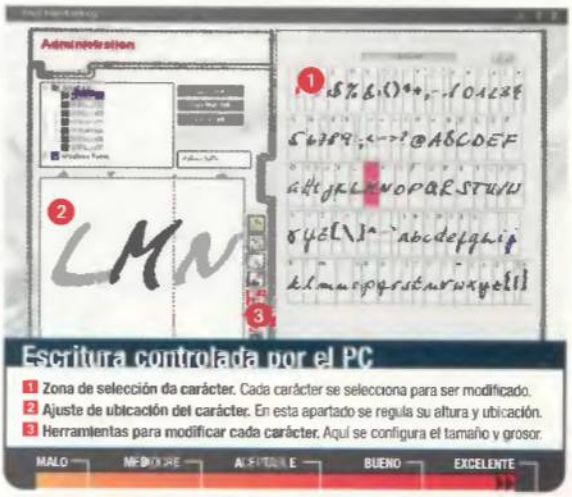
Aunque existen miles de fuentes que el usuario puede añadir a Windows, ninguna como la que puede crear a partir de su puño y letra con este programa.

«Mi Letra» es un programa de diseño vectorial aplicado al escaneo, separación y modificación de gráficos para crear, a partir de ellos, letras. Posteriormente, éstas pasan a formar parte de un archivo tipo ttf (True Type Font) para poder utilizarlo en un cliente de correo, un procesador de textos o un programa de diseño gráfico.

La aplicación se divide en tres pasos: impresión y rellenado de plantillas, retoque de cada letra (separación, grosor, altura) e inclusión en una fuente True Type original. Estos pasos son de gran ayuda, ya que vienen bien explicados resultando muy difícil perderse.

La fase de retoque es especialmente destacable dada su gran profusión de opciones: nivelación de las letras, separación del interlineado, modificación de detalles como acentos, etcétera.

Estamos ante un software original y poco conocido. Data Becker apuesta por un precio que puede resultar de gran ayuda para multiplicar las ventas de un software que, en principio, es poco productivo. De hecho, sólo sacia un capricho, que es el de digitalizar la propia letra. Nada más. ■



Escritura controlada por el PC

1 **Zona de selección de carácter.** Cada carácter se selecciona para ser modificado.
2 **Ajuste de ubicación del carácter.** En esta apartado se regula su altura y ubicación.
3 **Herramientas para modificar cada carácter.** Aquí se configura el tamaño y grosor.

MÁS OPCIONES **CorelDRAW 9 (Módulo creación vectorial).** A consultar. PCmanía 84 (Época I)

Ficha técnica

Precio 4.995 ptas.
Fabricante Data Becker
Contacto Data Becker
Tel. 913 788 006

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 133
Memoria RAM 16 Megas
Espacio en disco 15 Megas
Tarjeta gráfica SVGA 640x480
Sistema operativo DOS/Windows 3.1/95/98/NT72000
Control Ratón y/o teclado

P. básicos

↑ Buen precio
↑ Facilidad de manejo
↑ Muchas opciones

CONCLUSIONES

UN GRAN ENTRETENIMIENTO

«Mi Letra» no puede ser considerado simplemente un programa de creación gráfica. Proporciona un gran entretenimiento y una buena manera de familiarizarse con la creación y retoque de vectores. Todos los pasos necesarios hasta conseguir la letra perfecta únicamente requieren paciencia.

Texto: CARLOS BURGOS

DVD - CD

VISIÓN DE FUTURO

Así es como trabajamos en Gema, D.D. y en Tecnodisco.
Dos empresas del Grupo Gema en primera línea de innovación y tecnología.
Dos empresas especializadas en la masterización y fabricación de DVD.
Dos empresas con 7 beneficios clave que las hace diferentes.
Flexibilidad para atender pequeñas cantidades.
Capacidad de producción de hasta 300.000 discos diarios.
Diversificación al atender los distintos formatos de CD y DVD de 5,9 y 10.
Sistema de impresión en offset y serigrafía de máxima calidad.
Seguridad y precisión gracias a los sistemas más sofisticados de fabricación.
Y el más importante. Un equipo humano profesional y cualificado sin el cual
no sería posible ofrecer la calidad que sólo Gema y Tecnodisco brindan al mercado.
Una auténtica visión de futuro al servicio de sus clientes.

GEMA O.D. S.A.
Dr. Fleming 5 - 08210 - Barberá del Vallés
Barcelona
Tel. 93 718 40 11 - Fax. 93 718 02 06
E-mail: cial@gemaod.com

TECNODISCO S.A.
Pol. Ind. Urtinsa - Las Fábricas 2 bis
28925 Alcorcón - Madrid
Tel. 91 643 42 55 - Fax. 91 641 69 29
E-mail: tecnodisco@mx2.redestebe.es

Controlar las cookies

Texto: SILVIA HERRERO FERNÁNDEZ

Mucho se ha hablado de las "cookies". Pequeños ficheros que podemos encontrar en nuestro disco duro, y que para muchos suponen un grave peligro. En este artículo analizaremos la naturaleza real de las cookies, quiénes las usan, para qué, y qué riesgo real suponen para la intimidad.

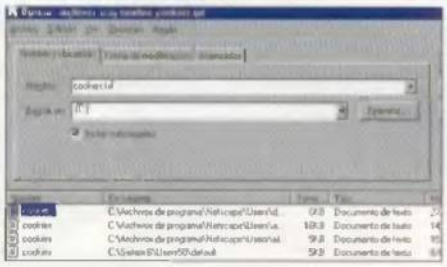
Una cookie es un fichero de texto que algunos servidores piden al navegador que escriba en el disco duro del usuario. Este fichero contiene información acerca de lo que se ha estado haciendo por sus páginas. Es el propio cliente el que almacena la información y quien se la devuelve con posterioridad al servidor cuando éste la solicita.

Esta información se guarda en los servidores como una base de datos con todas las palabras que se han buscado en su página Web, las páginas que se han visitado y los productos que más interesan. Esto da lugar a la realización de un perfil personalizado del usuario y cuando éste vuelve a entrar, el servidor le identifica y le puede poner, por ejemplo, publicidad personalizada. ■

1 Dónde se almacenan las cookies

Cada navegador almacena las cookies de forma diferente. «Internet Explorer» las guarda en una carpeta y «Netscape Communicator» en el bloc de notas dentro de la carpeta de cada perfil de usuario.

1.1 Cookies en el navegador «Netscape Communicator»



Encontrar las cookies en Netscape. Cada uno de los perfiles de usuario creado en Netscape tendrá su propio archivo de cookies.

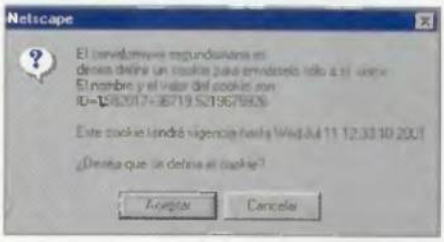
Para saber dónde se encuentran las cookies en «Netscape Communicator» se pulsa en Inicio, Buscar Archivos o carpetas y se escribe cookies .*txt. En esta ventana se muestra dónde se encuentran las cookies y la última fecha de modificación. Están en la ruta C:/Archivos de Programas/Netscape/-Users/perfil. Para borrarlas se elimina todo el contenido del archivo.

1.2 Carpeta de cookies en «Internet Explorer»

En «Internet Explorer» las cookies se encuentran en C:/Windows/Cookies. A diferencia de «Netscape» existe un fichero por cada cookie. Este fichero tiene el siguiente aspecto: <identificador de usuario>@<dominio.txt>, donde dominio es la dirección de la máquina o bien el directorio desde donde se envió la cookie. Cuando se elimina la carpeta de caché también se suelen eliminar las cookies almacenadas de esta carpeta.

Almacen de las cookies en «Internet Explorer 5.0». En la carpeta de cookies de Windows aparece de forma independiente cada fichero de cookie almacenada.

1.3 Más información sobre las cookies



Más información con el comando JavaScript. Ejecutando el comando JavaScript en la barra de direcciones de «Netscape», aparece un cuadro de diálogo dando más información sobre la cookie que se va a aceptar, como el nombre y el valor y la fecha de caducidad.

Las cookies se almacenan en memoria hasta que se sale del navegador, momento en que se escriben en el disco duro. Para ver qué cookies se han aceptado en el fichero cookies.txt antes de salir, se escribe el siguiente comando JavaScript en la barra de direcciones, mientras se está conectado a la página Web:
JavaScript:alert(document.cookie);
Con esto aparecerá un cuadro con información de las cookies que se han introducido. Este comando no funciona con «Microsoft Internet Explorer».

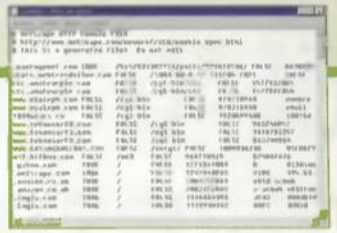
Lo que las cookies pueden y no pueden hacer

- Las cookies no pueden contagiar un virus al ordenador, ya que los virus tienen que tener un archivo ejecutable, (EXE). y además se le tiene que mandar ejecutar. Hasta la fecha no se conoce una cookie ejecutable.
- Una cookie únicamente almacena la información confidencial que le queramos dar. No puede extraer datos del disco duro, conseguir la dirección de correo electrónico o robar información reservada. Eso sí, en las páginas que ofrecen correo electrónico, las cookies pueden contener información de otras direcciones de correo electrónico, si se han configurado otras cuentas externas.
- No es el servidor el que lee o escribe en nuestro disco duro, sino el navegador, de la misma forma que se lee o se escribe en la caché del disco. Por eso, el servidor no consigue acceso al disco duro mediante las cookies, sólo recoge información.
- Se pueden almacenar unas trescientas cookies en total, en el archivo o carpeta de cookies. A partir de la siguiente, se borra la más antigua. La información almacenada en una cookie no puede ser leída por una máquina distinta de la que la envió. Pero se podría acceder físicamente o tal vez a través de red local, pero no a través de Internet, a los datos guardados en las cookies dentro de un ordenador y utilizar todos los servicios a los que permiten acceder los nombres y contraseñas que pueden estar almacenados.
- Las cookies son una herramienta para el anunciante, que puede seguir las idas y venidas del navegante y almacenar perfiles de usuario para luego dirigir su propaganda personalizada. Esta publicidad la pueden poner en forma de banners en la página.
- Para más información acerca de los detalles técnicos de las cookies o información de seguridad y privacidad:
- **http://home.netscape.com/newsref/std/cookie_spec.html**
Las Especificaciones de las Cookies de Netscape.
- **http://www.cookiecentral.com**
La Central de las Cookies.
- **http://www.epic.org**
El Centro de Información de la Privacidad Electrónica.

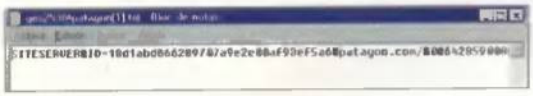
2 Composición de las cookies

Las cookies se pueden visualizar con cualquier editor de texto, si se ejecuta el archivo, se puede ver toda la información recogida por esta.

Cada cookie representa una pequeña porción de información con una fecha de caducidad opcional, que se añade al fichero o directorio de cookies con el siguiente formato:
Set-Cookie: [nombre]=[valor]; expires=[fecha]; path=[camino]; domain=[dominio]; secure
Nombre es el nombre del dato almacenado y el Valor es el valor del dato. expires = es la fecha de caducidad, es opcional e indica el tiempo que se conservará. Si no se especifica, la cookie se destruye cuando el usuario sale de la página Web.Posteriormente viene el dominio. El navegador devolverá la cookie a todo host que encaje con el nombre de dominio parcial. Si no se especifica ningún dominio, entonces el navegador sólo la devolverá a la máquina que la originó. En la opción de Camino= path, la cookie es devuelta cuando se abren documentos que contengan el valor de este atributo. Además, el navegador contrasta este dato con la dirección URL antes de devolver la cookie.
La opción secure indica que la cookie únicamente será transmitida a través de un canal seguro con SSL.
La información que la cookie envía está aquí reflejada, se pueden coger esos números o letras y modificarlos para que se evite crear una base de datos sobre el usuario. Con cambiar un dígito es suficiente, ya que es otra información.



Visualización de las cookies en «Netscape». Cuando se visualizan las cookies en el bloc de notas, lo primero que se ve es el dominio, luego se recoge toda la información de cada una.



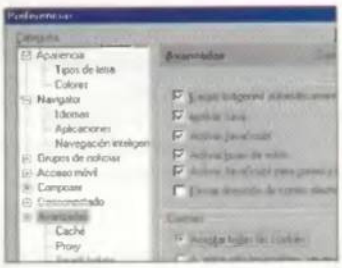
Visualizar cookies con «Explorer 5.0». Uno de los datos más importantes de la cookie es el valor, que viene representado por una serie de letras y números que interpreta el servidor.

3 Cómo evitarles

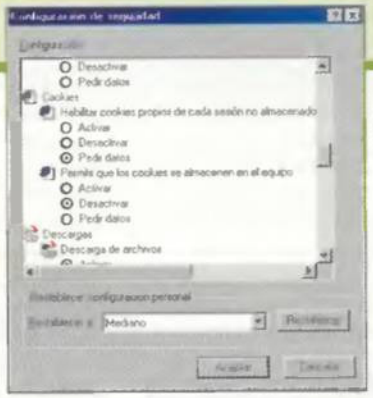
Las cookies se pueden evitar, solamente hay que configurar los navegadores. Pero al desactivarlas se tendrá el acceso restringido a muchas páginas.

3.1 Desactivar cookies en «Netscape Communicator»

En «Netscape Communicator», para encontrar las cookies hay que dirigirse a Edición/Preferencias/ Avanzadas, en el menú de cookies el navegador da varias opciones; "Aceptar", "Aceptar solo las cookies que se devuelven al mismo servidor", y "Desactivarlas". Si no se quiere recibir ninguna cookie hay que marcar esta última opción. Independiente de lo que se elija, se puede seleccionar que el navegador avise antes de aceptarla.
Esto en realidad no desactiva la cookie, sino que obliga al navegador a mandar un aviso cada vez que se envían una cookie. Con decir que no se quiere se acabó el problema.



Desactivacion de las cookies en «Netscape». En el menú de Avanzadas dentro de las preferencias se pueden seleccionar las diferentes opciones para almacenar o no cookies.



Las opciones de «Internet Explorer 5.0». Si se marca la opción Más datos, aparece el mismo cuadro de información que con el comando JavaScript del Netscape.

3.2 Cómo desactivar cookies en «Internet Explorer 5.0»

Hay que dirigirse a Herramientas/Opciones de Internet, en "Seguridad"se selecciona "Inter-net" y se marca en "Personalizar ni-vel". Dentro de configuración de se-guridad hay que seleccionar el menú de cookies y desactivarla o pedir más datos.

Las cookies en Explorer 4.x. La ruta para desactivar las cookies es más fácil de encontrar que en versiones superiores.

3.3 Cookies en el caso de «Internet Explorer 4.0»

Para los usuarios que utilicen «Explorer 4.x», esta opción se encuentra en el menú Ver/Opciones de Internet/Opciones avanzadas. Aquí podemos seleccionar la opción de activar, desactivar o preguntar antes de aceptar una cookie. Lo mismo que en «Netscape».

3.4 Tenerlas en memoria sin que se almacenen

Si se desactivan totalmente las cookies no se podrá entrar a muchas páginas, sobre todo comerciales. Las cookies en «Netscape» se pueden tener en memoria mientras dure la sesión, sin que se almacenen después en el fichero de cookies. Para ello, se localiza el archivo de cookies en C:/Archivos de Programas/Netscape/Users/perfil. y se borra todo su contenido. Posteriormente se marca en propiedades del icono y se selecciona sólo lectura, oculto y sistema. De esta forma se evita que el navegador acceda al disco aunque seguirá dejando las cookies en memoria, que durarán hasta que cerremos el navegador. Con «Explorer» no es posible hacerlo, ya que éstas se almacenan individualmente dentro de la carpeta cookies en Windows. Aunque se borren todos los ficheros con cookies del directorio y se cambien las propiedades de la carpeta a sólo lectura y oculto, «Explorer» sigue escribiendo más cookies cuando se vuelva a acceder a la página Web. ■

Desactivación de las cookies en «Netscape». En el menú de Avanzadas, dentro de las preferencias del navegador, se pueden seleccionar las diferentes opciones para almacenar o no cookies.

El 'boom' de la mensajería instantánea

Texto: JUAN ANTONIO PASCUAL ESTAPÉ

Con la llegada de la tarifa plana, y las conexiones largas o permanentes, el correo electrónico se ha encontrado con un importante competidor: la mensajería instantánea, que permite a varias personas comunicarse en tiempo real. La nueva versión de «Internet Messenger» añade la espectacular posibilidad de utilizar la voz, así como contactar con teléfonos móviles y llamar a Estados Unidos a precio de llamada local.

1 Notas preliminares

El concepto de mensajería instantánea es un término relativamente nuevo en el ámbito de los PC domésticos, que conviene entender desde un primer momento para sacarle el máximo provecho.

1.1 ¿Qué es Internet Messenger?

Se trata de un programa –aunque Microsoft lo llama "servicio"– que permite establecer una comunicación en tiempo real entre dos personas conectadas a Internet. También se utiliza para saber si las personas de nuestra lista de contactos están o no conectadas en un determinado momento. Es similar a un "chat", con la diferencia de que sólo participan las personas que se comunican entre sí, y no es necesario conectarse a ningún servidor o entrar en canales. Basta con pinchar en el icono de la persona con la que se desea hablar, para intercambiar mensajes de forma inmediata.

La primera generación de este software sólo permitía comunicarse mediante texto. «Microsoft Messenger 3» ofrece la comunicación mediante voz entre cualquier PC, así como el envío de mensajes a teléfonos móviles y localizadores, y llamadas por teléfono a cualquier lugar de EE.UU. y Canadá.

También puede utilizarse para intercambiar ficheros, jugar a juegos multijugador y compartir aplicaciones on-line.

Comunicación inmediata. «Microsoft Messenger» permite contactar con personas que dispongan del mismo servicio, de una dirección de correo electrónico, de un móvil, etc.

1.2 ¿Dónde conseguirlo?

«Microsoft Messenger» es gratuito. Está en castellano, y únicamente ocupa 646 Kbs.

Los requisitos mínimos para utilizarlo son muy bajos: 486 DX 66, Windows 95/98/NT/2000, 8 Megas de RAM, «Internet Explorer» o «Netscape Navigator 4.0» y conexión a Internet.

Puede localizarse en la página Web http://messenger.msn.es/

Página Web de «Microsoft Messenger». Desde aquí se descarga el software y se crea la cuenta de acceso.

1.3 Instalación

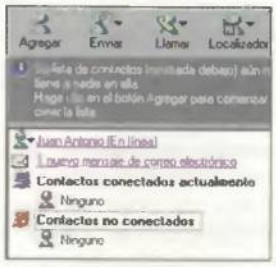
Antes de instalar la aplicación es necesario darse de alta en el servicio Microsoft Passport, bien desde la Web anteriormente mencionada o automáticamente al arrancar el archivo de instalación. Este requisito únicamente exige elegir un nombre y una contraseña. Los usuarios de Hotmail, Communities y MoneyCentral pueden utilizar las mismas contraseñas de estos servicios.

A continuación, tan sólo hay que instalar el programa, previa conexión a Internet, para que arranque automáticamente. Un nuevo mundo de posibilidades se abrirá ante nuestros ojos.

Registro. Para poder utilizar el servicio de mensajería, es necesario realizar un registro previo, que se reduce a elegir un nombre y una contraseña.

1.4 El programa

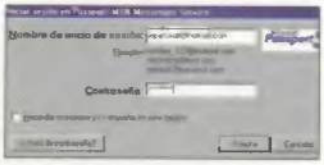
Una vez instalado el software, se muestra una pequeña ventana en el centro del monitor. «Microsoft Messenger» está dividido en cuatro zonas principales. En la parte superior, se sitúan los menús de órdenes, como ocurre con todos los programas de Windows. Justo debajo, se muestran los cuatro iconos principales: Agregar, Enviar, Llamar y Localizador. Un rectángulo gris, debajo de dichos iconos, contiene los mensajes del sistema. Por último, la zona central sirve para acceder a los datos gestionados por la aplicación.



Ventana principal. Para poder utilizar el servicio de mensajería, es necesario realizar un registro previo, que se reduce a elegir un nombre y una contraseña.

1.5 Identificación

La primera acción que se activa automáticamente cuando el programa se pone en marcha es la identificación del usuario. Al pulsar en el enlace "Haz clic aquí para iniciar la sesión", sólo hay que introducir el nombre de usuario –sin olvidarse de la coletilla situada detrás del símbolo @– y la contraseña. Existe también una casilla para que el programa recuerde dichos datos, si no se desea introducirlos cada vez que se usa.



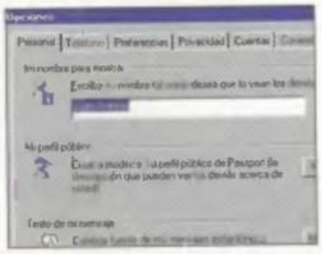
Identificación. Al arrancar la aplicación hay que introducir la contraseña.

2 Configuración del programa

Adecuar «Microsoft Messenger» a los gustos personales de cada usuario es cuestión de segundos. Todas las opciones de configuración se llevan a cabo a través de las pestañas de la ventana que aparecen al pulsar en la orden Opciones del menú Herramientas.

2.1 El perfil público

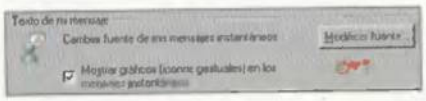
La primera decisión que hay que tomar radica en el nombre y los datos personales que se van a mostrar al público, así como el estilo personal a la hora de comunicarse. Esto se lleva a cabo a través de la pestaña Personal de la ventana de Opciones.



Pestaña personal. Sirve para crear la "personalidad" que vamos a mostrar de cara al público.

- En el primer campo, escribir el nombre o pseudónimo que se desea utilizar.
- Dentro del apartado "Mi perfil público", pulsar en el botón Modificar Perfil para cambiar los datos personales opcionales –edad, nacionalidad, gustos, etc–.
- En la zona rotulada con el nombre de "Texto de mi mensaje", hay que pulsar en Modificar Fuente para cambiar el tipo y color de las letras que se van a utilizar en las comunicaciones mediante texto. Si se activa la casilla "Mostrar gráficos en los mensajes instantáneos", los "smilies" usados en los chats y e-mails se sustituyen por rostros alegres, tristes...

Modificar perfil. Los datos personales que se desean dar a conocer.



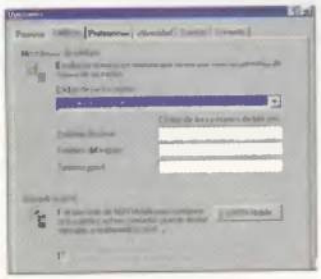
Escritura personalizada. Para hacernos notar en los "chats" textuales, nada como elegir una fuente y color reconocibles rápidamente.

2.2 El teléfono móvil

En esta tercera versión del software, el teléfono cobra vital importancia, pues es posible recibir o enviar mensajes a un teléfono móvil, así como llamar a cualquier teléfono situado en Estados Unidos o Canadá.

La configuración telefónica tiene lugar en la pestaña denominada Teléfono.

- En el primer apartado, "Mis números de teléfono", es necesario elegir el país de procedencia y, si se desea, teclear los números personales y del móvil.

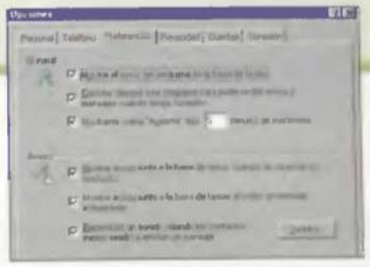


Pestaña Teléfono. Es posible publicar los números personales –sólo serán vistos por aquellos a los que demos permiso–, así como configurar el móvil para que envíe mensajes instantáneos de «Microsoft Messenger».

- Dentro de la zona delimitada por el rótulo "Mi dispositivo móvil", hay que pulsar el botón "Ir a MSN Mobile" para acceder a una página Web segura donde se configuran los datos necesarios para enviar mensajes desde cualquier ordenador al móvil. No obstante, en el momento de realizar este artículo, el servicio estaba desactivado temporalmente, en palabras de Microsoft, debido a la gran demanda.

2.3 Personalizar los avisos

Durante la ejecución normal de «Microsoft Messenger», éste genera diversos avisos cuando se reciben mensajes, o cuando se conectan o desconectan personas de la lista de contactos. Estas interrupciones se gestionan desde la ventana Preferencias.



Pestaña Preferencias. Se emplea para configurar todas las opciones relacionadas con los avisos generados por el propio programa.

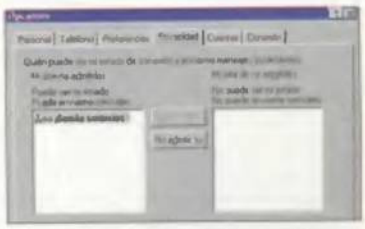
- Dentro del apartado General es posible activar tres casillas. Todas ellas son autoexplicativas. La más interesante es la que permite seleccionar el número de minutos de inactividad, tras los cuales somos declarados "ausentes", para ponerlo en conocimiento de nuestros contactos.
- La otra sección de la pestaña hace referencia a los avisos que se desea recibir. Tan sólo es necesario marcar las casillas correspondientes para recibir avisos cuando nuestros contactos se conecten a Internet, cuando recibamos mensajes, o si se desea emplear un sonido.
- Por último, "Transferencias de ficheros" sirve para elegir la carpeta donde se guardan los archivos descargados a través de «Microsoft Messenger».

General. Es importante activar la casilla para recibir avisos cuando los contactos se conectan a Internet.

Avisos. En todo momento se permite elegir qué avisos se desean recibir.

2.4 Privacidad

Desde la pestaña Privacidad se elige la forma en que el usuario se comunica con el mundo exterior. Para eso existe una lista de Admitidos, y otra de No Admitidos. Se pueden enviar usuarios contactados de una lista a otra con sólo seleccionar a la persona y pulsar en los botones "Admitir" o "No Admitir", según corresponda. En este último caso, dicha persona no podrá conocer los datos personales ni ponerse en contacto con nosotros. Si se desea aplicar los criterios a todo el mundo, hay que mover de una ventana a otra el nombre especial "Los demás usuarios".



Pestaña Privacidad. Se elige a quién se desea comunicar los datos personales.

Igualmente, se puede ver qué personas nos han agregado a su lista de contactos, al pinchar en "Ver" del centro de la ventana. Hay que activar la casilla "Informarme cuando los usuarios de Passport me agreguen..." para recibir una notificación cada vez que alguien nos incluya en su lista de amistades.

Pestaña Cuentas. Gestiona o modifica las contraseñas.

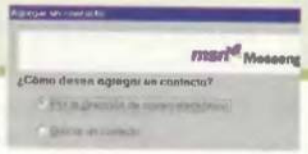
Servicios para usuarios. Se modifican los datos personales.

2.5 Conexión correcta

Por último, es importante seguir la pista al nombre de usuario y la contraseña, a través de la pestaña Cuentas. Aquí es fácil obtener una nueva cuenta al pulsar en el botón "Registrarse", así como cambiar la contraseña y la información facilitada a Microsoft, a través del botón "Servicios para usuarios". Hay que decir que todas las modificaciones de datos se realizan bajo conexión segura, para evitar que éstos caigan en manos ajenas.

3 Funciones principales

Después de la configuración, todo está preparado para empezar a localizar gente y charlar con ella.



Agregar contactos. A través de su dirección de correo.

Búsqueda de contactos. Utilizando el directorio de Hotmail o la libreta de direcciones del usuario.

3.1 Buscar contactos

La primera opción consiste en localizar a las personas con las que se desea contactar. Lo normal es que un grupo de amigos instale el programa y se pasen el nombre de usuario de unos a otros, aunque también es posible contactar con personas desconocidas, o incluso con aquellas que no utilizan el servicio.

En primer lugar hay que pinchar en el icono Agregar de la parte superior de la ventana principal. En ella se muestran dos opciones.

- Si se conoce el nombre de usuario de la persona que utiliza algunos de los servicios de Microsoft, como Messenger, Hotmail, MSN, etc., basta con seleccionar "Por la dirección de correo" y pulsar en el botón "Siguiente". A continuación, introducir la dirección de correo. El contacto localizado se añadirá a la lista de contactos.
- Si no se conoce el nombre de usuario, se selecciona "Buscar un contacto" y pulsar en "Siguiente". Se abrirá una ventana en la que habrá que buscar personas en función del nombre y apellidos, nacionalidad, etc.

3.2 Enviar mensajes instantáneos

Los mensajes instantáneos se pueden mandar a las personas que están en la lista de contactos, o a otros conocidos que no aparecen en ella.

- En primer lugar hay que hacer un doble "clic" en una persona de la lista de contactos. Si no está conectada, se ofrece la posibilidad de mandar un correo electrónico para avisarla. Si está conectada –aparecerá en la lista rotulada con el nombre de "Contactos conectados"–, se abrirá una ventana donde es posible escribir el texto. Desde aquí también es posible comunicarse mediante voz, al pulsar en el icono "Hablar" –es necesario un micrófono y una tarjeta de sonido–, o cortar el acceso a los datos a esa persona en concreto, al pulsar "No Admitir". Si se desea invitar a un máximo de cuatro personas en la conversación, hay que pulsar "Invitar" y seleccionarlas.
- Para contactar con una persona que no está en la lista de contacto, pulsar en el icono Agregar y seleccionar la opción "Otros...". Basta con escribir su nombre de usuario para enviar un mensaje.

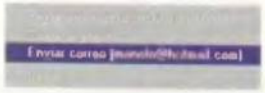
Enviar un mensaje. Al pulsar en Enviar se abre la ventana de mensajes.

3.3 Guardar la conversación

Por defecto, todos los mensajes que se envían y reciben, se pierden. Para guardar una conversión se selecciona "Guardar como" del menú "Archivo".

3.4 Enviar correo electrónico

En cualquier momento, es posible enviar un mensaje a cualquier persona de la lista de contactos. Todo se reduce a pulsar el botón derecho sobre su nombre y seleccionar la orden "Enviar correo".



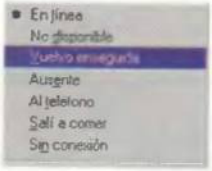
3.5 Enviar archivos

Se ofrece la posibilidad de enviar archivos a personas de la lista de contactos.

- Pulsar con el botón derecho en una persona conectada de la lista, y seleccionar la orden "Enviar Archivo". A continuación, seleccionar el fichero que se desea enviar. Esta acción también se puede realizar desde la ventana de mensajes, mediante la orden "Enviar Archivo" del menú "Archivo".

3.6 Cambiar de estado

Es posible enviar un e-mail a cualquier persona de la lista de contactos. Todo se reduce a pulsar el botón derecho sobre su nombre y seleccionar la orden "Enviar correo".



Cambio de estado. Nada impide cambiar el estado del usuario, para indicar a los contactos que no estamos disponibles.

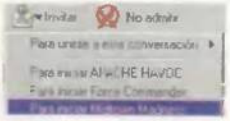
4 Otras funciones

Además de la mensajería instantánea, «Microsoft Messenger» permite realizar otras tareas igual de interesantes.

4.1 Juegos multijugador

«Microsoft Messenger» incluye una opción para invitar a otras personas a jugar a juegos multijugador a través de Internet. El único requisito es que todos los participantes tengan instalados dichos juegos.

- Para establecer la conexión hay que pulsar con el botón derecho sobre la persona de la lista de contactos con la que se desea jugar, y seleccionar el icono "Invitar". A continuación, elegir el juego. También se puede realizar esta acción pulsando en "Invitar" de la ventana de mensajes.



Juegos on-line. Es posible contactar con otras personas para disputar partidas multijugador, y utilizar «Microsoft Messenger» para charlar durante el juego.

4.2 Hablar por teléfono

Se puede llamar a cualquier teléfono de EE.UU. o Canadá a través de Internet por el precio de una llamada local. Los requisitos son un micrófono, unos altavoces y una tarjeta de sonido.

- En la ventana principal hay que pinchar en "Llamar". Se abrirá la ventana de marcado. Se teclea el número –incluyendo el código del país y del estado–, hablando a través del micrófono.

Precio local. Se puede llamar a un teléfono de EE.UU. o Canadá a precio de llamada local.

4.3 Dispositivos móviles

Por último, también es posible enviar mensajes instantáneos a dispositivos móviles: localizadores, ordenadores portátiles, teléfonos móviles o dispositivos Palm. Antes, el destinatario debe haber configurado sus dispositivos, tal y como se explica en el apartado "El Teléfono Móvil". En ese caso, basta con pulsar en el botón "Localizador" y seleccionar el nombre de usuario, escribir el mensaje y el teléfono en el que nos puede localizar. ■

¡Con www.mi-tiendaweb.com conseguirá el éxito total para su negocio en Internet!

20 modelos de tiendas predefinidos y personalizables

Visite nuestra tienda de demostración en: www.mi-tiendaweb.com

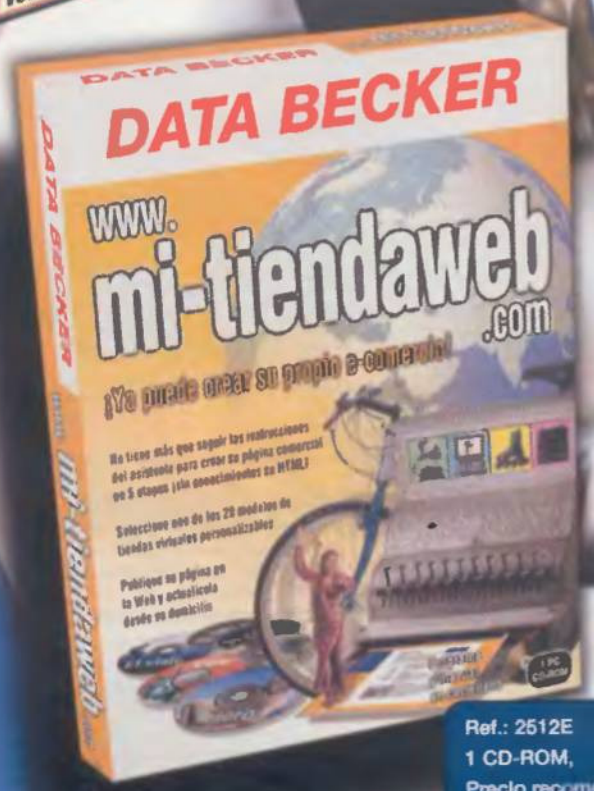
▸▸▸▸▸ para comerciantes particulares que deseen vender artículos por Internet

¡Obtenga un gran volumen de negocio a partir de una pequeña inversión!

www.mi-tiendaweb.com le abre nuevos canales de distribución y, con ellos, el mercado del futuro: tanto si quiere vender libros como si quiere crear una tienda de informática, de muebles o de ropa para niños. Con tan sólo unos clics de ratón creará una tienda virtual en la red, totalmente profesional. La solución más rápida y sencilla para crear su tienda en la Web.

Seleccione un modelo de tienda, adáptelo a las necesidades específicas de su negocio siguiendo las instrucciones del asistente y podrá publicarlo en la Web al instante. Elija uno de los 20 modelos de tiendas predefinidos y personlalizables, y podrá crear un negocio a su gusto en un abrir y cerrar de ojos. Puede modificar y actualizar su tienda en cualquier momento de forma sencilla, sin necesidad de conectarse, para después ponerla en la red simplemente haciendo clic. Sus clientes podrán elegir entre varios sistemas de pago y llevar a cabo una gestión completa de su carrito de la compra. Podrá elaborar una base de clientes a partir de los pedidos recibidos. Su tienda le permitirá realizar pedidos seguros on-line, conforme al estándar internacional de seguridad SSL*

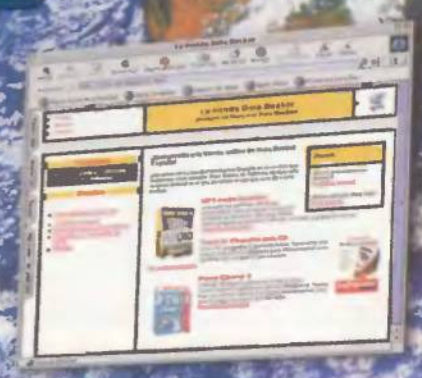
(* en función de su proveedor de hospedaje).



YA DISPONIBLE EN SU COMERCIO HABITUAL

Ref.: 2512E
1 CD-ROM,
Precio recomendado
P.V.P., IVA Incluido

9.995 Pta.
60,07 €



Si desea obtener más información sobre este producto y recibir nuestro catálogo, rellene este cupón y envíelo a la siguiente dirección:
Data Ibérica de Software, S.L. Plaza de Castilla, nº3 - Planta 12 Ei. 28046 MADRID Tel: 913 788 006 e-mail: comercial@databecker-es.com

Empresa
☐ Sr. ☐ Sra. ☐ Srta.
Nombre Apellidos
Fecha nacimiento ../../.. Profesión
Dirección Código postal
Población Provincia País
Dirección e-mail
Nombre de la revista nº Ref. producto:

En conformidad con la ley de protección de datos, tiene acceso al archivo de Data Ibérica de Software para rectificar o cancelar la información.

DATA BECKER www.databecker-es.com

CARTAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN circula-ortared.pcmania@hobbypress.es

El antídoto contra el tedio

Incluido en el CD-ROM

Dentro del CD hemos incluido los ficheros que os mostramos en estas páginas. Con ellos podréis pasar un rato divertido enfrente de vuestro ordenador, y mandarlos a los amigos por correo electrónico para reiros con ellos.

Texto: JUAN ANTONIO PASCUAL ESTAPÉ

En los escasos meses que lleva en funcionamiento la sección "Circula por la Red", los chistes gráficos, los programas graciosos y los vídeos caseros, se han convertido en invitados indispensables para provocar unas cuantas carcajadas en clave de bits. Este mes, debuta otra fuente inagotable de diversión: los salvapantallas.

Humor gráfico

Internet está saturada de infinidad de fotografías, dibujos y otras imágenes estáticas divertidas. En esta ocasión hemos seleccionado, además de los ejemplos mostrados en este apartado, un par de originales radiografías del cerebro masculino y femenino y algunos chistes en los que perros y gatos son los protagonistas.

El sorprendente parecido externo entre el ordenador iMac de Apple, y la plancha de Rowenta, ha suscitado algunos chistes machistas. "Cariño, te he comprado un ordenador especial para mujeres". Se dice que es la frase de moda entre los americanos que regalan la plancha. Se admiten réplicas femeninas...

En esta imagen puede contemplarse el último modelo de ordenador portátil. Destaca por su bajo precio y automontaje, aunque se rumorea que las autoridades tienen pensado aplicarle un impuesto de circulación...

Un invento que se venderá como rosquillas: el joystick diseñado para pulsar las teclas CTRL+ALT+DEL sin hacer malabarismos. ¡El sueño de todo usuario de Windows!

Programación divertida

No podía faltar, en esta selección de curiosidades, una colección de programas pensados para provocar más de una carcajada. Una máquina generadora de "ruidos corporales", un divertido "curso avanzado de alemán" capaz de provocar un infarto al que lo prueba, o un sorprendente juego de puntería basado en la famosa serie de los "Teletubbies", remitido por el lector Miquel Triadó.
Se trata de una breve muestra de la imaginación y ganas de pasárselo bien que tienen algunos programadores con talento.

«The Fart Machine 2.0». El título ya lo dice todo, por lo que no hacen falta más explicaciones...

"Anti-Teletubbies" es el programa ideal para los padres que sufren horas y horas delante del televisor contemplando cómo sus hijos disfrutan con las historias de estos "adorables" personajillos...

Uno de los problemas de no saber alemán, es que no entiendes lo que pone en los mensajes que aparecen en pantalla cuando el ordenador comienza a hacer cosas extrañas...

Salva tu monitor

Desde que las primeras versiones de Windows pusieron de moda los salvapantallas, se han creado miles de ellos. Aquellos dotados de espectaculares gráficos y efectos especiales asombrosos suelen ser los más conocidos por los usuarios, a costa de ocupar un gran espacio y enlentecer el funcionamiento del ordenador.
Es por eso que los recogidos en el CD intentan sorprender ofreciendo originales propuestas con una mínima cantidad de Kilobytes.
Unos gusanos que se comen la pantalla, pasando por una casa encantada o unos originales bailarines, son algunas de las sorpresas incluidas.

El salvapantallas "Haunted" es capaz de asustar hasta al más templado.

Los gusanos invaden el monitor. La impactante imagen que forman al final merece un par de minutos de espera.

Algunos programas de esta tipo también ofrecen juegos sencillos, para entretenerse cuando no hay nada que hacer. En la imagen, "BreakOut".

El poder de la palabra

Pese a que vivimos inmersos en plena era multimedia, el lenguaje escrito sigue siendo la más rica y persistente forma de comunicarse. Una buena muestra de ellos son los diferentes archivos de texto incluidos en el CD. Junto a la inevitable colección de chistes, sobresale un curioso ensayo sobre los tipos de ordenadores que aparecen en el cine, un método infalible para convertir un trabajo defectuoso en un prodigio de eficacia o un sorprendente estudio que demuestra, con fotos incluidas, que el viaje a la Luna fue un montaje de los americanos.
Esperemos que no caiga en manos de la CIA...

El documento FRAUDE.RTF parece demostrar, con fotos y textos deductivos, que los americanos nunca llegaron a la Luna. ¿Será verdad?

Cuestión de cabeza

Tras un proceso de selección en el que únicamente ha intervenido el azar, resulta que tres de los cuatro vídeos humorísticos incluidos en el CD están relacionados con esa parte del cuerpo humano que algunos utilizan para todo menos para pensar: la cabeza. Así, sobresalen la secuencia del inocente niño que pasea tranquilamente por el jardín, cuando un gato surge de la nada y se le echa encima, pasando por un breve recuerdo del mítico jugador, Michael Jordan, único deportista capaz de aprovecharse de la cabeza del contrario para encestar. O la desafortunada gimnasta que usa cierta parte del cuerpo –que ya nos hemos cansado de nombrar– para aterrizar...

Este niño está a punto de llevarse el mayor susto de su vida...

He aquí el secreto de Michael Jordan: Cuando falla una canasta, el contrario se encarga de metarla, de rebote, con la cabeza...

La pasión por los coches

Los aficionados al motor que tengan acceso a Internet están de enhorabuena. Las páginas publicadas relacionadas con este mundo son cada día más numerosas, más complejas y ofrecen mucha más información. Aquí se enumeran las direcciones de algunas de las más importantes Web del momento.

Texto: MAITE SÁNCHEZ

El mundo del motor mueve miles de millones de pesetas al año. Es indiscutible que la fabricación y venta de automóviles es una de las industrias más florecientes. Cuando la economía atraviesa la parte del ciclo ascendente, las ventas de todo tipo de vehículos se disparan. Las campañas publicitarias –sólo hay que permanecer escasos minutos delante del televisor– no hacen más que respaldar esta teoría: hay dinero para publicitarse porque la gente gasta su dinero en comprar coches.

Con las competiciones automovilísticas sucede lo mismo: Formula 1, rallies, camiones... Los aficionados siguen la trayectoria de sus pilotos preferidos, estudian las mejoras efectuadas sobre sus cabalgaduras mecánicas, y sueñan con conducir algún día un automóvil que se les parezca.

En el mundo en el que nos movemos, la visita de rigor al concesionario de la esquina para recabar más información sobre el coche en el que estamos interesados, o un par de horas viendo la televisión sobre nuestro deporte de cuatro ruedas preferido, no son suficientes. Todo el mundo requiere y necesita más información. Se busca una mayor cobertura, datos técnicos, recomendaciones, consejos, advertencias, comparativas, opiniones...

El medio perfecto para localizar estas diversas fuentes de información es Internet. Resulta ideal porque todo el mundo es capaz de crear una página Web con su punto de vista y publicarla sin oposición. Sobre cualquier tema objetivo se pueden encontrar decenas de páginas relacionadas; desde el sitio oficial de marca, la página del seguidor o propietario o el lugar donde simplemente se critica.

Nosotros, antes de entrar en materia, queremos hablar sobre las ventajas que reporta este sistema a los navegantes convencidos. Con un par de sesiones de dos o tres horas se puede dar un gran impulso a los conocimientos de cualquier usuario; incluso con las páginas en las que el autor no aporta nada positivo: "con ellas también se aprende".

Fabricante de coches, no de Webs

Durante la investigación previa a la redacción de estas páginas, la gran sorpresa se produjo durante la visita a las páginas Web oficiales de los fabricantes de coches. Realmente, y salvo contadas excepciones, la mayoría de ellas ofrecen un contenido pobre de escaso valor informativo.

Las posibilidades multimedia de los sitio Web podrían ofrecer a los navegantes una información muy valiosa de cara al futuro comprador. Recorridos guiados por los puntos más importantes de cada producto, vídeos demostrativos, configuraciones a medida... Esperemos que los esfuerzos no aplicados en la Web si aparezcan en el momento de fabricar automóviles de calidad.

Alfa Romeo (www.alfaromeo.com), Audi (www.audi.com), BMW (www.bmw.es), Citroën (www.citroen.es), Fiat (www.fiat.es), Ford (www.ford.es), Mercedes (www.mercedes-benz.es), Opel (www.opel.es), Peugeot (www.peugeot.es), Renault (www.renault.es), Seat (www.seat.es), Volkswagen (www.volkswagen.com).

Antes de comprar

Hemos divido los comentarios de los sites en tres categorías pensando que el principal objetivo del lector es comprar, sustituir o vender un automóvil. La primera categoría, también en primera posición en la supuesta línea temporal, recibe el nombre de "Antes de comprar". Son direcciones interesantes para el consumidor potencial, en las que se aconseja, en las que se describen las alternativas o simplemente se "venden" algunos productos.

Autopista Online

www.autopistaonline.com

Las páginas de Autopista Online son la ventana a Internet de esta editorial especializada en revistas del motor. Como el resto de sitios parecidos, el aquí comentado contiene secciones para noticias, novedades, consejos, listas de precios, etc. Pero lo verdaderamente importante es el motor de búsqueda con el que es posible encontrar referencias a un determinado vehículo y saber en qué revista se publicaron sus análisis e incluso comprarlos online (formato PDF) por 250 pesetas.

Valoración: ★★★★

Credinet

www.credinet.com

¿Créditos en Internet? También es posible. Gracias a este curioso servicio, que rastrea las ofertas de más de cien entidades de crédito, los visitantes podrán saber en qué lugar se le ofrecen las mejores condiciones o las que mejor se ajustan a sus necesidades.
Todo ello de forma gratuita.

Valoración: ★★★

Línea directa Aseguradora

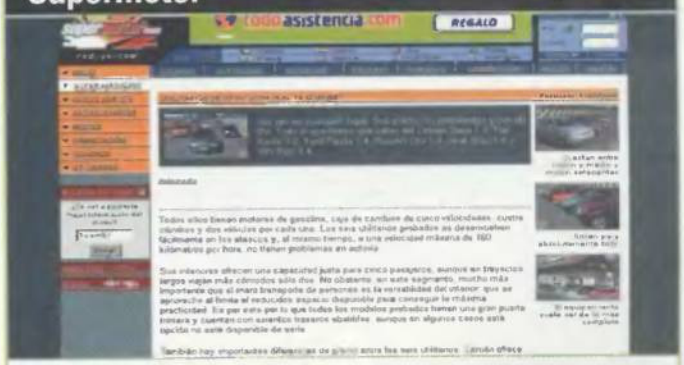
www.lineadirecta.com

Se trata de una página Web puramente comercial, es decir, que el contenido informativo se ha reducido prácticamente a cero. A pesar de ello resulta interesante por el práctico sistema mediante el cual –empleando un par de minutos– se puede conseguir un presupuesto personalizado. La compañía se compromete a mantener la propuesta durante tres meses e, incluso, es posible contratar un seguro directamente.

Valoración: ★★★

Supermotor

www.supermotor.com

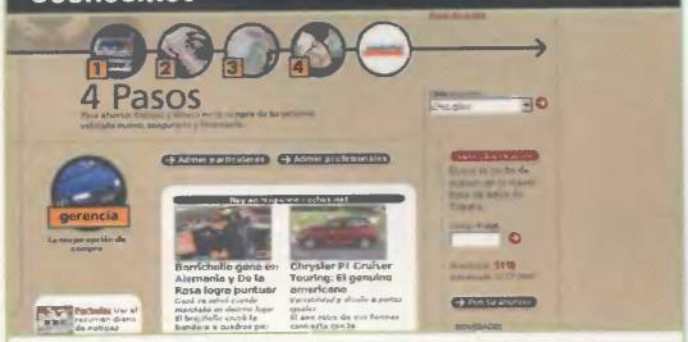


Se autocalifica como la Guía del motor en Internet. Contiene noticias de actualidad, pruebas, rankings, novedades y varias secciones dedicadas a los diferentes deportes sobre ruedas. En general es un lugar correcto, que crece cada día. El máximo inconveniente es la poca profundidad de los análisis; los sedientos de información deberán recurrir a otras fuentes.

Valoración: ★★★

Coches.net

www.coches.net

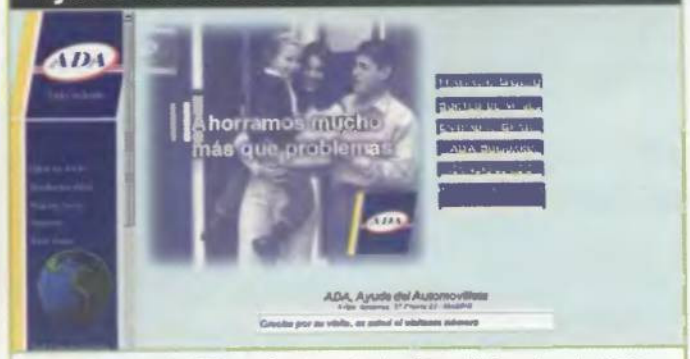


Del estilo del anterior, Coches.net es otro portal destinado al mundo del motor. En esta ocasión hay que destacar la calidad de los análisis y pruebas que, sin llegar a los "estudios" realizados por conocidos medios en papel, sí pueden resultar de ayuda al futuro comprador.
Las secciones de vehículos de ocasión y de ofertas especiales son perfectas para los que buscan comprar un coche bajo unas condiciones especiales.

Valoración: ★★★★

Ayuda del Automovilista

www.ada.es



Al principio, desde ADA se ofrecía ayuda al automovilista en los desplazamientos con su vehículo. Ahora, además –y como se puede comprobar desde la propia página Web– se ofrecen revisiones periódicas de mantenimiento, asistencia en el hogar, recurso de multas, etc.
Las personas interesadas pueden hacerse socias rellenando un formulario Web.

Valoración: ★★★

Después de comprar

En este apartado se han situado todas las direcciones en las que se tratan temas posteriores a la adquisición: mantenimiento, modificaciones, mapas online para viajar...

MainzTuning

www.mainztuning.com

Para aquellos que no lo sepan, el Tuning es la operación que se realiza sobre todo tipo de automóviles consistente en ampliar, mejorar o sustituir sus componentes para obtener un mayor rendimiento o un impacto visual mayor. En esta página Web, perteneciente a una empresa afincada en Barcelona, se puede averiguar más sobre los elementos disponibles y las modificaciones existentes para todo tipo de vehículos.

Valoración: ★★★

Alfa Cuore Club

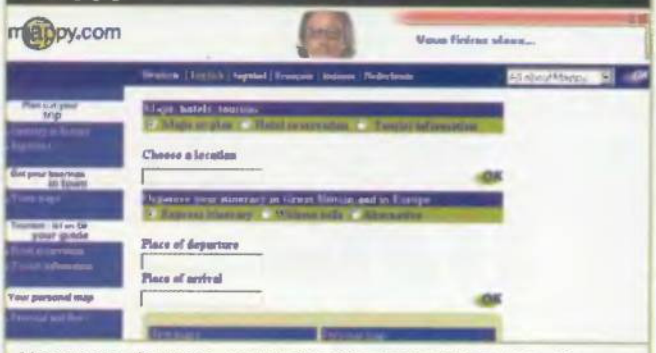
www.lanzadera.com/alfista

El creador de esta página, como se podrá comprobar cuando el internauta la visite, es un aficionado a vehículos de marca Alfa.
Desde este lugar, tanto los poseedores de estos coches como los que piensan serlo en breve, podrán localizar todo tipo de información al respecto, incluso los análisis y comentarios de los modelos aparecidos recientemente. Es una Web interesante aunque sólo para minorías.

Valoración: ★★★★

Mappy

www.mappy.com



Mappy.com –de mapas– es una dirección donde el visitante podrá conseguir numerosos planos detallados de las principales ciudades europeas así como de los mapas de carreteras que las unen.
Una de las características a destacar en esta página la constituye la interesante función variable de zoom y el "computador de viaje", que calcula todos los parámetros del mejor recorrido entre dos puntos.

Valoración: ★★★★

Siempre, por curiosidad

Por último, la cabecera "Siempre, por curiosidad" –a modo de cajón desastre– recoge los sitios relacionados con el mundo del motor, pero no con la compra o venta de vehículos.

Dirección General de Tráfico

www.dgt.es

En lo que al conductor se refiere, la página de la Dirección General de Tráfico resulta especialmente interesante porque en ella se recoge toda la información de las carreteras y el tráfico a lo largo del territorio nacional. Pero esto no es lo único, los datos que el visitante puede encontrar en este sitio son actualizados casi en tiempo real; es perfecto para planificar un viaje.

Valoración: ★★★★

RACE

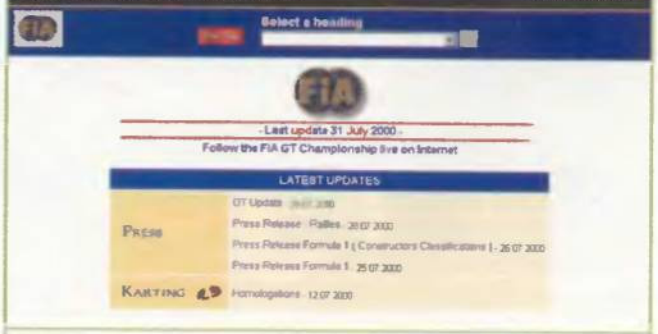
www.race.es

Con una visita a las páginas del RACE se puede obtener información muy valiosa. Dado el interés que tienen en los propios conductores, el visitante podrá leer informes, reportajes o entrevistas relacionadas con los automóviles, la seguridad o cualquier tema relacionado con el mundo del motor. En los foros se podrá "dialogar" con otras personas afines.

Valoración: ★★★

Federación Internacional de Automovilismo

www.fia.com



Este es el sitio del organismo oficial e internacional que gestiona y regula los eventos deportivos del mundo del motor. Su contenido informativo no es especialmente importante: notas de prensa, clasificaciones, calendarios. Lo que sí puede atraer al visitante son las listas con las páginas oficiales de cada uno de los eventos de los diferentes campeonatos.

Valoración: ★★★

Poblado 5.932: HIPNOSIS.

FUNDA TU POBLADO.

Si tienes algo que decir, dilo.
Si tienes algo que compartir, hazlo.
En la mayor comunidad virtual española
en Internet.
En pobladores.com

pobladores.com

SI TIENES UNA IDEA,
PONLA EN INTERNET

Estafas y punto

El comercio electrónico ha dejado de ser un multiplicador de euros. Ahora, sólo reparte el dividendo de la bancarrota. Es el fin de un sueño perverso cuyo mensaje no fue interpretado correctamente y que ha sumido en la miseria, y la desesperación, a empresarios de todo el planeta.

Texto: JESÚS MANUEL MONTANÉ

Poco podía imaginar el señor Morse, sí, el del código, que sus polvos traerían estos lodos. Los pitidos arrítmicos crearon la posibilidad de comunicarse a distancia, de tomar decisiones con la información justa. Internet oferta lo mismo, pero su riqueza visual y sonora posibilita malear los datos. Hacer creíble, con un poco de ingenio, cualquier embuste. Esto disuade a muchos usuarios de realizar sus compras por Internet. Lástima. Porque una tienda electrónica tiene muchas ventajas respecto a la tradicional. No necesita tanto espacio físico, ni mantener a un equipo comercial en activo. Por esta misma razón puede ofrecer precios bajos y garantizar que el material, literalmente, acaba de salir de la fábrica. También está la velocidad. Basta con visitar la tienda virtual, elegir el producto que nos interesa y esperar un par de días a que llegue por mensajero. Internet es, además, ideal para comprar y vender información. La mayoría de periódicos está planteándose el salto definitivo a la Red, prescindiendo de las versiones impresas en papel, dada la excelente difusión de sus cabeceras electrónicas. Y gratuitas. Los canales temáticos Web, que igualmente son de libre acceso, reciben un elevadísimo número de navegantes diarios.

Por si fuera poco, Internet es un mercado abierto a cualquiera. No hay complejos impresos que rellenar, ni grandes inversiones que realizar, antes de dar inicio a un negocio. Como dijo una vez el librepensador Negroponte, "la Red ha traído la democracia al mundo financiero".

Oh, sí. Viva la revolución.

Todo es mentira, la verdad

Sería lógico pensar que la primera empresa en vender sus artículos por Internet sigue haciéndolo. Pues no, no lo hace. A Pizza Hut, que fue la pionera en 1994, no le salían las cuentas. Sus responsables observaron, por ejemplo,

El gigante patizambo. Amazon, la librería virtual de Jeff Bezos, está valorada en billones de pesetas, pero nunca ha obtenido beneficios. Los analistas financieros pronostican su cierre, o absorción, en menos de un año.

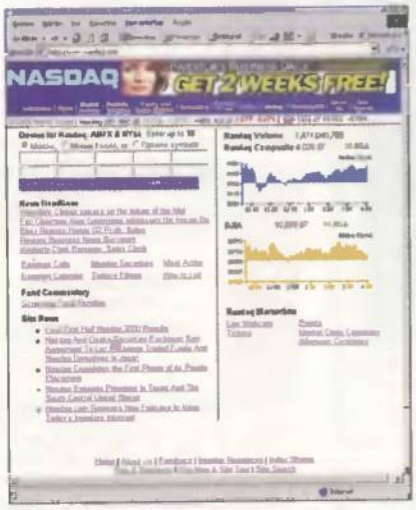
que el nivel de devolución de los pedidos por Internet era muy alto, superior al 65%. Que el grado de insatisfacción de los clientes era enorme. Y las campañas publicitarias, carísimas.
Por supuesto, Pizza Hut sigue presente en la Red, pero no busca con ello un beneficio económico directo. Sólo potenciar su imagen, como cuando se invierte en un catálogo, una valla publicitaria o un patrocinio deportivo.

Otros tuvieron peor suerte que la cadena de restaurantes. Atari, la otrora prestigiosa compañía de videojuegos, realizó una de sus últimas intentonas en Internet, vendiendo "diversiones en directo". Fracasó, y eso no hizo más que acelerar la quiebra. Idéntica suerte corrieron Sports Flash, dedicada a la venta de ropa deportiva, y Weather On-Line, una página Web sobre meteorología que cobraba por el acceso. Entre las dos direcciones, acumularon unas pérdidas cercanas a los cuarenta millones de dólares.
Tres cuartas partes de las empresas que, entre 1995 y 1998, basaron su negocio en la comercialización de servicios virtuales, tuvieron que cerrar sus puertas en una media de quince meses. Pero eran pequeñas y achicharraban dinero propio. No ajeno.
Las grandes tiendas virtuales como Amazon, financiadas por bancos y fortunas privadas, resistieron. Había que proteger, a toda costa, la imagen de la Nueva Economía. Y esperar tiempos mejores. Pero lo de Boo no se pudo evitar. Boo era un centro comercial que vendía ropa cara, de firmas como Versace, por Internet. Sus inversores, pesos pesados de la banca mundial, perdieron con ella ni más ni menos que 135 millones de dólares. En seis meses.
La defunción de Boo, certificada en mayo de este año, puso la caótica situación de Internet en la primera página de los periódicos de todo el mundo. Si una tienda de la que casi no había oído hablar nadie, sin apenas clientes, tenía semejantes números rojos, ¿qué podía estar ocurriendo con las demás?
En parte, lo mismo. Amazon, que se sigue poniendo como (buen) ejemplo de negocio electrónico, nunca ha ganado

Tres cuartas partes de las empresas que, entre 1995 y 1998, basaron su negocio en la comercialización de servicios virtuales, tuvieron que cerrar en una media de quince meses

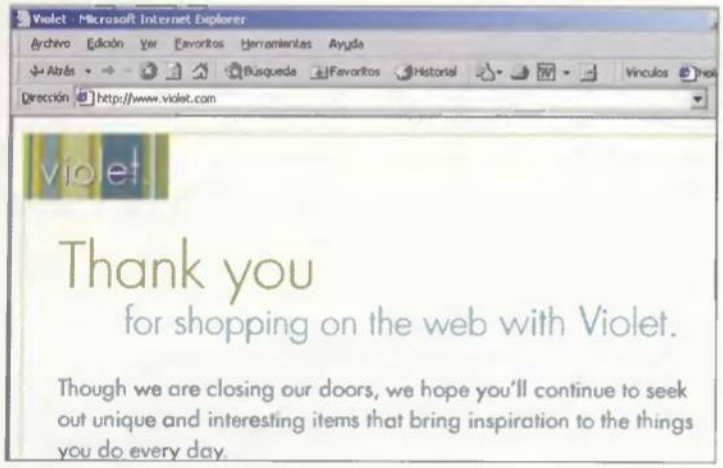
La feria de las mentiras

Nasdaq, ubicada en Nueva York, es la bolsa de las empresas de la Nueva Economía. Padece, en consecuencia, los mismos males. Frivolidad, volatilidad. La desconfianza de los inversores más bregados. Y una crónica, ridícula pedantería. Pero Nasdaq no siempre fue así. El 8 de febrero de 1971, día de su nacimiento, recibió el beneplácito del mercado financiero al prescindir, y eso fue revolucionario, de intermediarios. Todas las transacciones se realizaban a través de una red de ordenadores, en un ambiente libertario, moderno cuando esta palabra todavía tenía significado. Sin agentes políticos. Por otro lado, formar parte de Nasdaq no demandaba grandes reservas económicas. Esto facilitó la incorporación, entre otros, de los primeros negocios informáticos, poco sólidos pero momentáneamente capitalizados. La bolsa funcionaba como incubadora de proyectos cuyos empresarios, de llegar a Wall Street, tendrían la lección bien aprendida.

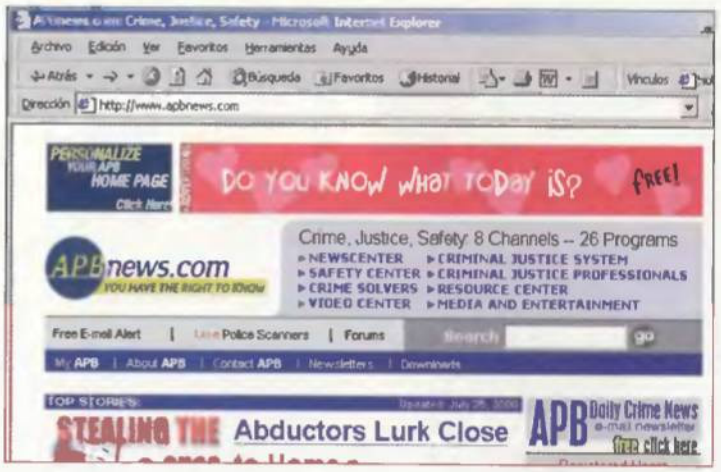


1991 lo cambió todo. Fue el año, recordémoslo, en que Internet tomó cuerpo. Las empresas de comercio electrónico necesitaban un mundo aparte donde tomar posiciones, y eligieron Nasdaq. Las sonrisas de los economistas se congelaron. La era del aire embotellado comenzaba. Nadie sabía, a ciencia cierta, qué podía suceder. Y aconteció lo improbable. El Poder Económico se lanzó a la conquista de Internet, patrocinando empresas huecas.

Nasdaq llegó a superar, en 1994, a Wall Street. El valor de Yahoo! y Amazon, que pertenecen a su círculo, duplicó el de las empresas eléctricas y petroleras. La curva ascendente atravesaba las nubes y con ello, se desataron grandes tormentas. Dicen que jamás, en ningún lugar del mundo, se manejó tanto dinero. Tampoco se perdió tanto, claro. Porque en 1999, perecía un tercio de las e-compañías y se hacía público que ninguna de las supervivientes había logrado beneficios. Nunca desde su fundación.
La Nueva Bolsa, intoxicada por las fantasías de los emprendedores y la credulidad de los inversionistas, ha envejecido tan mal como esas estrellas del pop que pierden todo su brillo en dos temporadas.



La muerte de la duquesa cárdena. La venta de artículos dirigidos a la mujer de alto poder adquisitivo no cuajó en la Red. Violet, cuya publicidad inundó Norteamérica en 1999, fue desactivada tras perder varios cientos de millones de dólares.



No tengo ni para cafés. Marshall Davidson, fundador de APBnews, "la respuesta de Internet a CNN" que atrae diariamente un millón de visitantes, es incapaz de pagar la nómina a sus empleados. Ahora, busca "voluntarios".

una sola peseta. Aunque también es cierto que ha perdido poco, y que va perdiendo menos. CDNow, otro negocio emblemático de la Red, se ha salvado por la campana del grupo Bertelsmann, que se limitará a utilizar la tecnología y el nombre del dominio para vender, exclusivamente, sus artículos.

Los problemas de las empresas "com" vienen de su propia concepción, trufada de mentiras y expectativas delirantes. ¿Cómo se van a vender en Internet, por más que sea un buen medio, más discos compactos que en las superficies comerciales de toda Norteamérica? Los creadores de FastCD se vieron capaces de tal proeza. ¿Cómo puede atraer a un millón diario de visitantes un servicio de información cinematográfica? En Reel, que acaba de cerrar sus virtuales puertas, lo creyeron a pies juntillas. ¿Cómo puede una Web de acceso restringido competir con la cadena de televisión por satélite CNN? De ninguna manera. Es la lección que han tenido que aprender los inverso-

La Red ofrece claras ventajas sobre otros soportes, pero hay que diseñar negocios que se adapten a sus particularidades

Nadie quiere tus chaquetitas de quinientas mil pesetas. Boo, pionera en la venta de ropa sofisticada, ha sucumbido al ataque del virus Bancarrota.

res y gestores de APBnews. La Red ofrece, como hemos dicho ya, clarísimas ventajas sobre otros soportes, pero hay que diseñar negocios que se adapten, de verdad, a sus particularidades. De lo contrario se fallará una y otra vez.

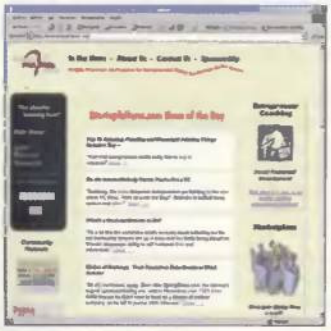
La pizza cuatro estaciones duró sólo un verano en Internet, recordémoslo.

La vida después del futuro

Con el cierre a lo largo del primer trimestre de 2000 de una de cada cuatro empresas del sector, es evidente que el comercio electrónico ha tocado fondo. Nadie en su sano juicio volverá a arriesgar tanto dinero por una estúpida Net-quimera. Pocas

Así fue como me arruiné

Sólo en Estados Unidos puede un fracasado comer, y dar de comer, de su propio fracaso. Eso es lo que hace Nicholas Hall, creador de Startup Failures. Una página Web desde la que se ofrece "ayuda psicológica" a quienes, como Hall, tuvieron que cerrar sus empresas "com".

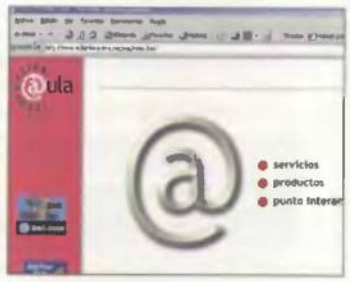


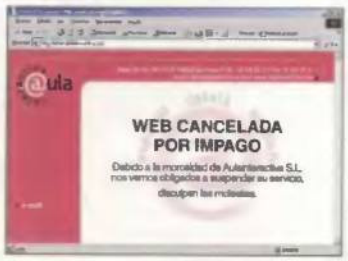
La iniciativa ha gustado. Más de mil personas pasan a diario por la dirección de Hall. Muchas de ellas dejan, escritas, sus vivencias. Y qué vivencias. John Harris, presidente de Happy Pets, una tienda virtual de comida para perros, manejó a lo largo de 1999 un presupuesto de cincuenta millones de dólares. Hoy, duerme en un hospicio. Sin embargo, disfruta "mucho más" de la vida. Kate Steinbeck logró captar en 1998 cinco millones de dólares para su modesta página de recetas culinarias, The Cooking Mother. Los agotó en ocho meses de absurdas inversiones publicitarias. Al año, embargaron todas sus posesiones. Desde entonces, Steinbeck mendiga por las calles de Nueva Orleans.

Harris y Steinbeck pudieron mandar sus relatos a Startup Failures únicamente porque la beneficencia, en Estados Unidos, está informatizada.

Nicholas Hall

De lo contrario, nadie sabría su historia. Y nadie aprendería de ella. "Tienes que saber lo que te juegas, y si ya lo has perdido, compartir el dolor con los demás", explica Nicholas Hall. Alcohólicos Anónimos descubrió esto hace tiempo.

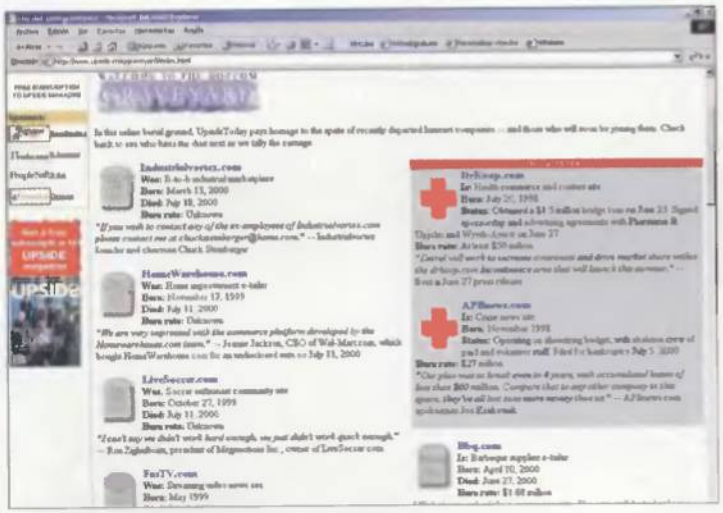




Ahora me ves, ahora no me ves. La versión "com", abortada por el servidor, da cuenta de la insolvencia de Aula Interactiva. Pero en otro lugar, y con disfraz "net", la empresa sigue operativa. De momento.

Servicio de urgencias. Los (e)mpresarios en apuros recurren a Dot-Trauma, una asesoría especializada que recibe cientos de miles de visitas diarias (!).

Las perspectivas son buenas para compañías que produzcan contenidos cuya descarga puede realizarse desde un ordenador o un móvil



Más dura será la caída. Las otrora esplendentes cabeceras del universo "com" han recibido sepultura en un triste cementerio público. No somos nada.

patrañas podrán venderse con impunidad. Y la Nueva Economía se beneficiará de todo ello.

Según Gartner, una de las mayores consultoras estadounidenses, el sentimiento de "desilusión" alcanzará su cota más alta en el año 2003. En el 2004, y siempre según Gartner, el comercio electrónico remontará el vuelo. Lentamente, eso sí. El fin de la década traerá un nuevo estado de bonanza, con beneficios consolidados.

Las nuevas empresas de asesoría especializadas en Internet, como la española Coverlink, encabezada por Ana Patricia Botín, hija del fundador del Banco de Santander, opinan lo mismo que Gartner. La recuperación será lenta, pero traerá consigo muchas y muy buenas cosas. Entre ellas, el nacimiento y la consolidación de empresas electrónicas que, por encima de todo y como las que ocupan un espacio físico en el mundo real, podrán sobrevivir utilizando, exclusivamente, sus propios recursos económicos.

Otra de las previsiones indica que Internet sustituirá o se convertirá en muy seria competencia de los otros medios de comunicación. Esto sucederá en el 2008, después del establecimiento de sistemas seguros de pago por acceso selectivo y limitado.

Asimismo, las perspectivas son buenas para todas aquellas compañías que produzcan contenidos cuya descarga puede realizarse desde un ordenador o desde un teléfono móvil. No necesitan grandes plantillas, eluden las inversiones publicitarias y tienen como clientes a las compañías proveedoras de Internet, que son empresas seguras y fiables.

Pero los reyes del estraperlo virtual serán derrocados muy pronto. A Dios gracias. ■

Vendo talento a precio módico

La fórmula es muy sencilla. Un banco invierte en un proyecto empresarial, quedándose unas cuantas acciones o adjudicándose una parte proporcional de los beneficios. Al cabo de unos años, si la compañía ha levantado el vuelo, se procede a la devolución del dinero aportado. Y en algunos casos excepcionales, se renueva el acuerdo por una cantidad mayor.

Eso es lo que se conoce como capital riesgo. Un dinero que se apuesta, como en las carreras, a un caballo teóricamente ganador. Si el animal, desgraciadamente, no llega a la meta en primer lugar, el entrenador y los apostantes lo pierden todo.

La práctica tuvo su origen en los Estados Unidos, durante la década de los cincuenta. Los bancos y las grandes corporaciones financiaban planes de negocio, quedándose con la práctica totalidad de la compañía recién nacida. Nunca salían del accionariado y los tímidos emprendedores quedaban relegados a cargos honoríficos y mal remunerados. Lo que daba lugar, con el tiempo, a impredecibles batallas legales.

Las reglas del juego fueron revisadas durante la década de los setenta. Las empresas con mayores expectativas de crecimiento eran las informáticas, y detrás de cada una de ellas había una mente privilegiada que conocía no sólo el sector, sino también la tecnología. Garantizar su permanencia pasó a ser el principal objetivo. Para alcanzarlo, los bancos crearon entidades inversionistas de rostro más amable, que ahora conocemos como empresas de capital riesgo.

Ya no se trata de quedarse con el pastel, sino ayudar a hornearlo, ingerir unas pocas raciones y dejar el resto a los demás. Los emprendedores, de este modo, se fían de sus benefactores. Y éstos arriesgan menos dinero. Los fondos de capital riesgo, que empezaron a proliferar en España hace poco más de dos años y son desarrollados tanto por bancos como por grandes empresas, están abiertos a cualquiera que tenga una buena idea. Sólo hay hacérsela llegar por escrito, un trámite que las páginas Web de estas compañías (www.digitalmood.net, www.cr-internet.com) simplifican con formularios y contratos de confidencialidad "on-line".

Java se hace pequeño

No ha pasado tanto tiempo desde que Sun sorprendió al mundillo de la informática e Internet con la aparición de Java, un lenguaje orientado a objetos, muy parecido a C++, y que se podría ejecutar en cualquier máquina obteniendo siempre los mismos resultados. Ahora Sun quiere hacer que Java esté presente en todos los sitios, desde nuestro ordenador... ¡hasta en nuestra lavadora!

Texto: BRUNO CENDÓN MARTÍN

Cuando el lenguaje Java apareció, todos los "gurús" de la informática enseguida le asignaron la etiqueta de "lenguaje del futuro", "lenguaje de Internet",... y otros muchos calificativos. Su capacidad de ser ejecutado de forma independiente al sistema le presentó como una alternativa muy atrayente para el usuario. Java ha atravesado varios momentos de popularidad, y actualmente está en puertas de un gran relanzamiento con la adaptación sufrida para poder disfrutarlo en cualquier tipo de dispositivo.

Un poco de Java

A diferencia de otros lenguajes existentes, que se compilan y producen un ejecutable (ANSI C, C++, Pascal,...) o bien se interpretan (Perl, HTML,...), Java es algo intermedio. Cuando se crea un programa en Java, no se obtiene un ejecutable o un código interpretable. Lo que se obtiene es un 'applet' que podrá ser ejecutado en cualquier sistema que tenga lo que se denomina como 'máquina virtual Java'. El gran potencial que trae esto a Internet es que nosotros hacemos nuestro applet, lo ponemos a disposición de todos y cualquiera lo podrá ejecutar. Además, todos los browsers Web traen una máquina virtual Java incluida. Todo esto hace que Java parezca idóneo: primero no enviamos código, por lo que el programa es privado, además es independiente de la plataforma, potente y está soportado por todos los browsers de Web. ¿Cuál es el problema entonces? Bien sencillo, la gran mayoría de los ordenadores son PC corriendo Windows, por lo que algo tan independiente de plataforma no parece demasiado atrayente

J2ME es una definición de Java reducido, con una funcionalidad limitada, orientada a productos electrónicos de consumo y poca capacidad

para el gran público, y además, todos hemos sufrido alguna vez la ejecución de applets de Java, es algo lentísimo y que muchas veces falla. Una gran parte de los usuarios acaban deshabilitando la capacidad Java de su browser para ganar velocidad.

Java se diversifica

A pesar de todo, Java no ha decaído ni mucho menos, y se ha seguido renovando y mejorando, porque la idea y el concepto general es bastante bueno. Es, en las últimas fechas, cuando Java está en puertas de una gran segunda oportunidad: la posibilidad de utilizarlo en cualquier equipo electrónico que tenga un microprocesador. Y hoy en día no sólo tienen microprocesador los ordenadores. Vídeos, cámaras, DVD, televisores... hasta las lavadoras tienen microprocesadores.
En su segunda versión, Java ha definido varias configuraciones, lo que se denomina como 'ediciones', y aparte de las tradicionales implementaciones para ordenadores, nace una nueva llamada Java 2 Micro Edition (J2ME), que se perfila para poder ser ejecutada en máquinas con una memoria tan pequeña como 128 kbytes. Esto permitiría incluir Java en aparatos como teléfonos móviles, PDA, vídeos, cámaras...

¿Qué es Java2 Micro Edition?

De la nueva versión de Java, Java 2 Micro Edition hay que tener en cuenta los siguientes conceptos:
- Define una serie limitada de clases (aunque no exactamente, las clases son algo así como librerías) Java apropiadas para el dispositivo en el que va a ser utilizado.
- Se define en dos configuraciones principales. Una para dispositivos con una memoria de 128 a 512 kbytes y otra para dispositivos con memoria mayor de 512 kbytes.
- Cuando hablamos de una 'configuración J2ME' definimos una funcionalidad J2ME dirigida a una serie de dispositivos determinada (operación de la máquina virtual, así como una descarga correcta y segura del código Java a instalar y ejecutar).
- La configuración elegida se puede ampliar con la inclusión de nuevas clases si el dispositivo lo permite.

Por tanto, podemos concluir diciendo que J2ME es una definición de Java reducido, con una funcionalidad limitada, orientada a productos electrónicos de consumo y poca capacidad.

Intercambio de información. Gracias a Jini podremos traspasar información de cualquie tipo de una plataforma a otra en poco tiempo y sin problemas de compatibilidad.

La máquina virtual K

Sin embargo, el J2ME no define nada respecto a la máquina virtual en la que se ha de ejecutar. Como código Java que es, se podrá ejecutar en cualquier máquina compatible, pero estas máquinas no tienen por qué ser adaptables a los pequeños dispositivos, ya que éstos tienen memoria y capacidad de proceso reducida. Es aquí cuando entra en juego la KVM (K Virtual Machine) que es una máquina Java nueva y optimizada, especialmente diseñada para dispositivos de capacidad muy reducida. La KVM es muy pequeña (unos 40 kbytes) y realmente eficiente, por lo que asegura un rendimiento óptimo en dispositivos como teléfonos móviles o PDA, sin necesidad de actualización hardware de los mismos. Únicamente con el nuevo software serían capaces de ejecutarla.
Como todas las máquinas virtuales Java, KVM ofrece una serie de características básicas, que son la capacidad de descarga y ejecución dinámica de contenidos y servicios. Pero esto no es suficiente por sí mismo para ejecutar cualquier aplicación Java. Es la pescadilla que se muerde la cola, ya que la máquina virtual K, como todas las demás, requiere de una serie de librerías Java para correr las aplicaciones. Entonces, una KVM, corriendo en la plataforma Java 2, con las librerías del J2ME, se puede considerar como el entorno mínimo Java para operar.
Y todo esto, ¿cuánto ocupa? Teniendo en cuenta que las librerías J2ME requieren, aproximadamente, 50 kbytes de almacenamiento para correr en una KVM, hacer la configuración mínima rondará los 80/90 kbytes. Esto, considerando las memorias flash y el estado actual de la tecnología, no es algo grande, más bien es una cantidad de memoria ínfima. Por supuesto, esta configuración mínima se puede ampliar con más capacidades Java, consiguiendo en la banda de los 128 kbytes a 512 kbytes unas configuraciones suficientemente potentes. Y si disponemos de 512 kbytes o más, tendremos una configuración casi completa de Java 2, aunque siempre será específica del dispositivo (por ejemplo, la configuración para un DVD no será la misma que para un teléfono móvil. Librerías útiles en el primero, pueden no tener sentido en el segundo). El procesador mínimo exigido para correr la KVM será uno de 16 bits/16 MHz o superior.
Todo lo que hemos visto hasta ahora hace que Java sea perfectamente utilizable en cualquier entorno. Podremos desarrollar applets reducidos y cualquier dispositivo con una configuración mínima J2ME que incluya la KVM para ejecutarlos.
Además, todo lo que hagamos

Escaso tamaño. Los ordenadores han reducido su tamaño a unas proporciones realmente espectaculares.

Agenda personal. Dentro de pocos años tendremos acceso desde una agenda como esta a numerosas funciones, mientras estamos conectados a Internet.

¿Cuándo lo disfrutaremos ?

El material para trabajar con J2ME, la KVM y el código del Jini se ofrece gratuitamente por Sun en su Website para educación, uso personal y desarrollo. Hay muchas empresas que ya ofrecen la KVM implementada en sus dispositivos, y no tardaremos mucho en poder disponer de dispositivos con soporte Jini, el cual está llamado a sustituir al plug'n'play de Microsoft, entre otros muchos estándares.

para correr en un entorno limitado, será perfectamente compatible con cualquier plataforma Java superior. Por lo que un applet diseñado para ser ejecutado en teléfonos móviles o PDA, podrá también ser ejecutado en un ordenador cualquiera que tenga una VM en su sistema operativo.
Pero la compañía Sun (creadora de Java) ofrece aún un aspecto nuevo más, el novedoso y revolucionario Jini.

Las diferentes posibilidades del Jini

Jini como tal, aparte de no significar nada, no es ninguna nueva versión de Java ni ningún lenguaje nuevo, ni sistema operativo. Simplemente es una tecnología basada en Java que, gracias a las nuevas configuraciones que hemos visto, nos va a permitir conectar cualquier elemento a la Red, y que éste sea reconocido y utilizable al instante, sin necesidad de ningún driver o configuración.
Veámoslo con un ejemplo. Tres personas, que no se conocen, y de tres compañías distintas, con aparatos y configuraciones distintas, se juntan para hacer un trabajo. Entre los tres tienen un ordenador portátil, un disco duro con datos y aplicaciones, un PDA, un teléfono móvil y un buscapersonas. Necesitan hacer una presentación, y se encuentran en un hotel que tiene una pequeña red con capacidad Jini. Enchufan sus dispositivos, y al tener todos soporte Jini, se juntan a lo que denominaremos como 'comunidad improvisada' (impromptu comunity, término nuevo definido para Jini). La subred del hotel tiene una conexión a Internet y una pequeña impresora. La TV, el vídeo y los controles están también conectados a la red, todos ellos con soporte Jini. Al estar todos conectados a la red, todos los dispositivos pueden operar entre sí a la vez, sin ningún tipo de configuración ni drivers. En dos minutos todos están trabajando juntos. Mientras uno de ellos trabaja en la presentación, los otros pueden ver los resultados en la TV. De vez en cuando, uno de ellos se va con el portátil a otra habitación para trabajar más concentrado, mientras los otros reciben en su disco duro datos desde Internet y los pueden ver en la TV. En la impresora sacan algunos de los datos. A la vez, con el teléfono móvil, confirman la reserva de su vuelo de vuelta a casa, y reciben los resultados por la TV, el PDA y el buscapersonas. Desde el móvil seleccionan una impresora de alta resolución que dispone el hotel y mandan a imprimir el trabajo final. Para acabar, desde el portátil avisan al servicio de habitaciones para que les manden la cena a la habitación. Todo puede operar con todo.
De este modo, con este ejemplo queda demostrado que con Jini, la interoperabilidad completa de los dispositivos parece que puede llegar a ser una realidad. La idea de Jini es poder operar en cualquier dispositivo con soporte Java, ya sea mínimo o completo, y permitir su conexión a la Red. Se puede ver en la **Figura 1** la pila de protocolos en la que se encuentra Jini.

Gracias a Jini es posible conectar cualquier elemento a la Red, y que éste sea reconocido y utilizable al instante

Funcionamiento interno de JINI

Un dispositivo Jini conectado a una comunidad, lo primero que hará es darse a conocer y enviar los servicios que ofrece. Esto es atendido por lo que se llama servicio de búsqueda (lookup service) tras lo cual se produce la unión a la Red (discovery & join). Es algo así como si conectásemos una cámara de vídeo a la comunidad y ésta dijese "¡eh!, estoy aquí". Tras ello nos ofrecería sus servicios, los cuales serían reconocidos por todos. Desde un ordenador podríamos pedir imágenes, y desde un móvil podríamos pedir voz... Nos podemos imaginar infinitos ejemplos con DVD, vídeos, electrodomésticos, TV, equipos de música, equipos de aire acondicionado o calefacción, todo tipo de ordenadores, agendas electrónicas, PDA, teléfonos móviles, etc., la lista puede ser interminable.

Personalización. En nuestra agenda podremos personalizar los contenidos que deseamos ver en pantalla.

Direcciones de interés

- **Java.sun.com**
  Punto de partida ideal para saber todo lo relacionado con el lenguaje Java y sus últimas versiones.
- **Java.sun.com/j2me**
  Información sobre la versión Java 2 Micro Edition.
- **www.sun.com/jini**
  Información sobre Jini en la página Web de la compañía Sun.
- **www.jini.org**
  Jini Community site.
- **Java.sun.com/products/kvm**
  K Virtual Machine site.

Figura 1. En esta imagen se puede comprobar la pila de protocolos, en la que Jini se encuentra en un nivel en el que le permite operar con cualquier dispositivo.

Definiciones

Applet	Aplicación Java ejecutable en una máquina virtual.
J2ME (JAVA 2 Micro Edition)	Edición de las librerías de Java 2 especialmente diseñada para dispositivos de baja capacidad.
JAVA	Lenguaje de programación muy similar al C++ y su principal característica es la de poder ser ejecutado con independencia de la máquina.
Jini	Sistema basado en Java cuyo objetivo es el de proporcionar la capacidad de interconexión de dispositivos heterogéneos sin necesidad de drivers o configuración especial.
KVM (K Virtual Machine)	Máquina virtual Java de tamaño reducido, para ejecutar applets de Java en dispositivos de baja capacidad.
VM (Virtual Machine)	Programa que permite ejecutar en cada ordenador los applets de Java.

W.S.C
Worldwide Sales Corp.

CENTRAL*CASH & CARRY
C/ Isla Alegranza, 6. Nave 35.
Pol. Ind. Norte. 28709 S.S. Reyes
Madrid. **Tel: 91 653 01 99**

DELEGACIÓN BARCELONA
C. Ávila 97. 08018 Barcelona
Tel: 93 300 11 76.

Teléfono Atención al cliente
902 408 408
Web Site
http://www.wsc.es
E-mail
comercial@wsc.es

Reproductor MP3

MVR32P
- Incorpora 32 MB Memoria. Expandible a 64 MB mediante tarjetas SmartMedia.
- Función de Grabación voz (2 horas).
- Función de directorio telefónico: hasta 250 referencias.
- Utilícelo como unidad de almacenamiento removible. Interface: Puerto Paralelo.

MVR64P NUEVO
- Características añadidas, 64MB memoria, sintonización de Radio y Sonido 3D.

JazPiper 32 MB	JazPiper 64 MB
29.900 / 179,70 €	42.900 / 257,80 €

Quick Link

Capture Texto impreso.... ¡con el trazo de un bolígrafo!

- Acepta **textos impresos** de 6 a 24 puntos, sobre los que realiza una conversión **OCR instantánea. (97% precisión).**
- Capture artículos de **periódicos, libros, revistas.** NUEVO
- Escanee tarjetas comerciales directamente en Outlook.
- Transfiera **tablas impresas**, (cotizaciones de bolsa, divisas, horarios de líneas aereas) y gráficos llenos de datos directamente a su hoja de cálculo.
- Compatible con **Palm Pilot / PDA y teléfonos celulares.**
- **Capacidad** para escanear **un libro completo.**

Si es importante ¡Escanéelo! **Consultar**

OPTIC PRO 19200 S *OPTIC PRO P12* *OPTIC PRO U12*

OPTIC PRO	Modo	R. Óptica	R.Interp.	Interface	A4/A3	Diapos	Pesetas	Euros
A3	30Bits	400* 800	6400	Paralelo	A3 •	No	37.590	225,90 €
P12	48Bits •	600* 1200	19200 •	Paralelo	A4	No	11.660	70,26 €
9636 T	36Bits	600* 1200	9600	Paralelo	A4	SI •	13.790	82,88 €
19200 S	36Bits	600* 1200	19200 •	SCSI •	A4	No	21.290	128,00 €
U12	36Bits	600* 1200	9600	USB •	A4	No	12.490	75,07 €
UT12	36Bits	600* 1200	9600	USB •	A4	SI •	21.490	129,20 €

OPTIC PRO A3 *OPTIC PRO UT12*

Escáner Diapositivas

NUEVO

Artiscan 2400 FS

- Escáner de **Diapositivas y Negativos,** modo color a 36 bits.
- Resolución Óptica: **2400 x 4800 ppp. Hasta 9600 interpolados.**
- Software: Adobe PhotoDeluxe, Xerox TextBridge, Docupal 1.0
- Interface **COMBO**: Compatible **Puerto Paralelo y USB.** 42.900 / 257,80 €

Adaptador de Transparencias Universal

- Transparencias y Negativos hasta 11x13 cm.
- Compatible con todos los modelos de escáners de sobremesa.
- Instalación sencilla, no requiere software adicional ni ajustes previos en su escáner.
- Bajo consumo de energía.

NUEVO 11.490 / 69,06 €

Familia USB

Puerto USB: Tarjeta de dos puertos USB. Para equipos que no soporten directamente USB. **PCI:** 2.990 / 17,97 € NUEVO **PCMCIA:** 12.990 / 78,07 €

HUB: Concentrador de puertos USB. Añada 4 puertos USB más a su sistema. Conectable en cascada. NUEVO 3.490 / 20,98 €

Ethernet-a-USB: Adaptador ethemet 10Base-T. 10 Mbps. facilidad de uso e instalación USB. 6.590 / 39,61 €

Cámara USB: Resolución 640 x 480 a 30 imágenes/seg. Ideal Videoconferencia, Videomail e imágenes fijas. 8.790 / 52,93 €

Docking Station: Concentrador Multipuerto: 3 puertos USB + 1 Serie + 1 Paralelo. 9.690 / 58,24 €

Módem 56K Externo : V.90 Plug'n'Play Real . Posibilidad de conexión / Desconexión en caliente. Contestador. NUEVO 7.790 / 46,82 €

DUPLICADORA
- CD 40x + CDR 8x.
- Autónoma. Fast SCSI- 2.
- Modular: Hasta 5 grabadoras

Resto	1x3	1x1
Consultar	229.600 / 1382,00 €	99.900 / 600,40 €

WAITEC NUEVO

Frisby 4x4x24 Intarface **USB-PCMCIA.** 59.190 / 355,70 €

Shuttie 8x4x32. IDE. 2MB Buffer. 39.900 / 239,80 €

Discovery 8x4x32. IDE. 4MB Buffer. 41.600 / 251,80 €

Los productos WAITEC Incluyen Software de Grabación, 1 CDR, 1 CDRW y cables.

MÓDEMS RDSI

INTERNO: PCI, 128 Kbps, Soft. V.120. 5.590 / 33,60 €

INTERNO: PCI con Puerto analógico. 9.490 / 57,04 €

EXTERNO: 128 Kbps, Soft. V.120, 2 puertos analógicos: 16.990 / 114,10 €

Familia PCMCIA

TravelScan

- Escáner de rodillo PCMCIA.
- Modo Color 24 bits.
- Resolución óptica 300 x 300.
- Software de Retoque y OCR incluido.

16.790 / 100,90 €

Fax-Módem:Chipset K56flex.		10.490 / 63,05 €
Ethernet: 10Base-T/2. Coax + RJ45.		5.390 / 32,39 €
Ethernet 10/100 Base-T. 32 bits		6.590 / 39,61 €
Fax Modem 56 K + Lan 10Base T/2	NUEVO	18.290 / 109,90 €
Fax-Modem 56 K + Lan 10/100	NUEVO	23.990 / 144,20 €
Fax-Modem 56 K + RDSI 128 Kbps	NUEVO	25.490 / 153,20 €
Fax-Modem 56 K + GSM	NUEVO	16.190 / 97,30 €

(Ericcson series 3/6/7/8, Nokia 5110/ 6110 y Siemens S10).

WSC DISTRIBUIDORES Worldwide Sales Corp

S COMPUTERS ALICANTE
Tel: (965) 65 11 65

JAIRE INFORMÁTICA ANDORRA
Tel: + 37 (68) 689 15

C.I. DELTA ASTURIAS
Tel: (985) 33 03 12

INFOTROM BADAJOZ
Tel: (924) 24 61 46

W-MEGA BALEARES
Tel: (971) 29 63 65

PC GREEN BARCELONA
Tel: (93) 451 43 42

MICRO MAILERS
Tel: (93) 300 18 18

IETRES INFORMÁTICA
Tel: (93) 345 40 00

STORAGE INFORMÁTICO
Tel: (93) 424 93 60

FNAC
L'Ilia: (93) 445 59 00
Triangle: (93) 344 18 00

CDF CÓRDOBA
Tel: (957) 43 93 58

DATACHIP JAÉN
Tel: (95) 375 75 70

REXUS INFORMATICA
Tel: (953) 27 49 02

TÉCNICAS FRA LAS PALMAS
Tel: (928) 35 64 93

ABYSS MADRID
Tel: (91) 551 46 53

PIFLO INFORMÁTICA
Tel: (91) 319 51 30

FNAC
Tel: (91) 595 61 93

CENTROMAIL
Tel: (902) 17 18 19

AGGER COMPUTER MÁLAGA
Tel: (95) 231 08 13

MARKET SOFTWARE MATARÓ
Tel (93) 799 79 11

SUMI INFORMÀTICA BADADELL
Tel: (93) 712 38 22

MDR COMPUTER SEVILLA
Tel: (95) 458 11 33

TELEMATIC REUS TARRAGONA
Tel: (977) 34 02 89

FNAC VALENCIA
Tel: (96) 353 90 27

CIBERNET Valencia
Tel: (96) 395 09 06

HOUSE COMPUTER VIZCAYA
Tel: (94) 426 20 91

Precios en pesetas antes de incluir el 16% de IVA. Los Precios y especificaciones pueden variar sin previo aviso. Los Precios señalados pueden variar ligermante fuera de la peninsula (Canarias, Andorra, Baleares).

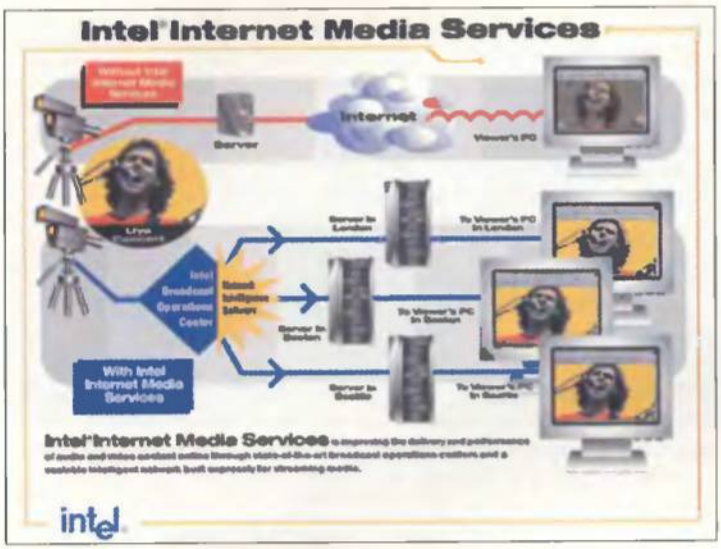
A la velocidad de la luz

Sin prisa, pero sin pausa, el familiar prefijo conocido con el nombre de Mega, se está convirtiendo en una especie en peligro de extinción. Su inmediato sucesor, el Giga, ya se ha implantado en los discos duros, las unidades DVD-ROM y los procesadores. La memoria RAM es su último reducto, pues aún es raro encontrar ordenadores equipados con más de 512 Megas de RAM.
Es en el campo de las CPU, sin embargo, donde el cambio de unidad se ha producido de forma más rápida: las primeras CPU a 1 GHz (1000 MHz) ya pueden adquirirse en cualquier comercio.

Texto: JUAN ANTONIO PASCUAL ESTAPÉ

Existe una curiosa teoría antropológica llamada de los Ciclos de la Historia, según la cual, los acontecimientos humanos –modas, guerras, políticas– se repiten cada pocas décadas, entre otras razones, porque el hombre es el único animal capaz de tropezar dos veces en la misma piedra.
Está teoría está a punto de aplicarse a la informática aunque, afortunadamente, desde un enfoque positivo hace una década, la velocidad de los ordenadores se medía en números decimales del 1 al 10, tal y como va a ocurrir durante el próximo lustro.
Los primeros PC domésticos comercializados en España, a finales de los ochenta, corrían a una velocidad de 4.7 MHz. Casi quince años después, esta numeración vuelve a ponerse de moda: ya están en el mercado las primeras CPU a 1 GHz, y se han anunciado modelos a 1.1, 1.3 y 1.4 GHz. Según los expertos, la progresión continuará a razón de 1 GHz por año, por lo que, dentro de un lustro, se podrán adquirir ordenadores con una velocidad de 5 GHz.
Aunque, desde un punto de vista informático, 1 Giga = 1024 Megas, en esta ocasión, se ha decidido adoptar la conversión comercial 1 Giga = 1000 Megas, por lo que la velocidad de reloj de una CPU a 1 GHz equivale a 1000 MHz.
La revolución comenzó el pasado mes de marzo, cuando AMD anunció la comercialización de su Athlon más rápido que, por vez primera en el ámbito de los PC, iba a alcanzar la mágica barrera de los 1000 MHz. Dos días después, Intel desveló su primer Pentium III a 1 GHz, casi tres meses antes de la fecha inicialmente anunciada. Y es que la feroz competencia entre ambas compañías ha roto todas las tablas evolutivas que, hasta ahora, se tenían como válidas.
Cinco meses después de este anuncio, la batalla se ha amplia-

Poco más de 100 átomos. Durante el año 2000, la tecnología de fabricación de los transistores que forman los chips, ha pasado de las 0.25 a las 0.18 micras. Este valor se reducirá a las 0.13 micras en el 2001.



Películas on-line. El uso de CPU más rápidas, que se comunican por canales mucho más amplios, permite idear todo tipo de tecnologías asociadas, para aumentar las posibilidades de intercambio de información.

¿Un "walkman" o una grabadora? Nada de eso. Es, sencillamente, el ordenador del futuro.

La feroz competencia entre Intel y AMD ha roto todas las tablas evolutivas que, hasta ahora, se tenían como válidas

do a varios frentes. Antes de que acabe el año, los usuarios podrán adquirir CPU a velocidades superiores a 1 GHz, en cinco variantes diferentes: procesadores contemporáneos (Athlon y Pentium III), Thunderbird, Pentium 4, Itanium y Sledgehammer. Sin duda, una gran variedad de nombres en clave, que pronto se volverán familiares.

El Pentium 4 es el primer micro lanzado por Intel en los últimos cinco años, que no está basado en la arquitectura del Pentium Pro.

Tecnología actual

Cuando se desarrolla una CPU, siempre se deja un amplio margen de optimización para que, en meses posteriores, puedan obtenerse modelos mucho más rápidos. Eso es lo que ha ocurrido con la gama clásica de procesadores Athlon y Pentium III. El pasado mes de abril AMD puso a la venta en Estados Unidos el primer Athlon a 1 GHz, con su especificación estándar: tecnología de 0.18 micras, 512 Kb de memoria caché L2, y bus frontal a 200 MHz. Intel hizo lo propio con su Pentium III a 1 GHz, 0.18 micras, 512 Kb de caché L2, y bus a 133 MHz. Su única novedad significativa es el aumento en el voltaje: 1.8 voltios en el Athlon y 1.7 en el Pentium III. La CPU de Intel, además, incluye un sistema de refrigeración más sofisticado y soporta, a través del chipset 820, la nueva memoria Direct Rambus DRAM, capaz de comunicarse con la CPU a una velocidad de 400 MHz, frente a los 100 o 133 MHz de la clásica SDRAM. AMD, de momento, parece optar, en sus nuevos modelos Thunderbird, comentados unos párrafos más adelante, por otro tipo de memoria llamada DDR-SDRAM. En el próximo número de PCmanía se analizarán exhaustivamente todas las novedades en este campo.

Durante los primeros meses, los micros a 1 GHz únicamente han podido adquirirse a través de marcas asociadas, como Gateway, Dell o Compaq pero, desde el mes de junio, ya se distribuyen al por mayor.

Igualmente, Intel ha anunciado que presentará, a final de año, un Pentium III basado en cobre a 1.13 GHz, con un bus frontal a 200 MHz para dar completa cobertura a la memoria Rambus DRAM. En las mismas fechas, AMD aumentará la velocidad de su bus frontal a 266 MHz.

INTEL

Pentium 4: la séptima generación

Todos los analistas coinciden en señalar que la primera generación de Athlon y, especialmente, el Pentium III, están a punto de alcanzar su techo tecnológico, por lo que es poco probable que veamos nuevos modelos, con las mismas características actuales, más allá de 1 GHz.

Tanto Intel como AMD ya tienen en la recámara nuevos procesadores que se darán a conocer a lo largo del año.

El anuncio más rutilante se ha producido durante el pasado mes de junio, cuando Intel desveló las principales especificaciones de su nueva Joya de la Corona: el Pentium 4, anteriormente conocido con el nombre de Willamette.

Por vez primera, Intel ha decidido abandonar la numeración romana, para dotar al micro de un nombre más contemporáneo. En contra de los modelos anteriores Pentium II/III, basados en una arquitectura desarrollada en 1995 para crear el fallido Pentium Pro, el Pentium 4 es un verdadero micro de séptima generación, pues no está basado en las mencionadas CPU. Intel ha tardado casi un año en dar respuesta a las superiores características del Athlon y, a tenor de lo mostrado, todo indica que se trata del micro que volverá a otorgarle la supremacía.

El Pentium 4, cuyo lanzamiento está previsto para finales de año, dispondrá de una velocidad de partida de 1.4 GHz, es decir, 1400 MHz, casi el doble que los micros que se venden en la actualidad.

Sucesivos lanzamientos irán incrementando este valor de 100 en 100 MHz, y ya se ha previsto un Pentium 4 a 1.5 GHz para principios del 2001.

Los pilares tecnológicos de esta CPU serán un bus frontal a 400 MHz, frente a los 133 MHz de los Pentium III actuales; un ancho de banda de 3.2 Gb/s; y el uso de memoria Direct RDRAM, mucho más rápida que la clásica SDRAM, pero también mucho más cara, por lo que, a última hora, Intel ha decidido crear una versión de Pentium 4 que aceptará memoria SDRAM, aunque no estará en los comercios hasta seis meses después de la versión "oficial". En contra de lo especulado en un principio, el micro utilizará tecnología de 0.18 micras basada en el aluminio. Intel no tiene pensado bajar hasta las 0.13 micras durante este año.

Al igual que ocurre con el Athlon, no se trata únicamente de añadir componentes más rápidos, sino que incluye numerosas optimizaciones en la arquitectura y nuevas técnicas de manipulación de datos. Aunque dispondrá de una unidad de punto flotante –el Athlon tiene dos–, es capaz de hacer el mismo número de operaciones por ciclo de reloj que la CPU de AMD: una carga/almacenamiento por cada ciclo.

Una de las innovaciones tecnológicas más interesantes es el

La potencia no está rañida con el tamaño. Al contrario, a medida que la distancia entre transistores es menor, aumenta la velocidad de reloj.

Seguridad e higiene. Las fábricas de CPU son auténticos centros tecnológicos donde la seguridad y la limpieza son imprescindibles. Nada puede dejarse al azar cuando se trata de tecnología punta.

uso de dos Unidades Aritméticas Lógicas o ALU de doble canal, que funcionan el doble de rápido que el propio micro.
Se ha mejorado también la ejecución especulativa, es decir, la capacidad de la CPU para procesar instrucciones en código máquina antes de que éstas se necesiten. El Pentium 4 es capaz de ejecutar cien instrucciones al mismo tiempo, frente a las 75 del Athlon. No obstante, esta mayor especulación aumenta la dificultad para gestionar las instrucciones condicionales. Éstas son del tipo "si el usuario presiona esta tecla, haz esto. Si presiona esta otra, haz esto otro", y son muy abundantes. El problema de estas órdenes es que detienen la ejecución de los programas, pues la CPU debe esperar a que se haga algo. Para ahorrar tiempo, lo que se hace es poner en marcha varias de las condiciones, y rezar para que sean las elegidas por el usuario. Si es así, perfecto, ya están procesadas, y únicamente hay que activarlas. En caso contrario, se produce lo que se llama una "excepción", que obliga a desechar las condiciones ejecutadas y poner en marcha las que realmente han ocurrido. Para reducir al máximo el número de excepciones, el Pentium 4 sustituye la tabla predictiva donde se almacenan los resultados de las posibles decisiones, por una "caché de trazo de ejecución" que, en realidad, es una versión más sofisticada de la clásica caché de nivel uno o L1.
Intel también ha insistido mucho en el soporte 3D, para acelerar al máximo los juegos de última generación y las aplicaciones de vídeo y diseño gráfico. Se ha incluido un nuevo set de instrucciones multimedia, llamado SIMD-2, que añade 75 nuevas instrucciones y 68 optimizaciones a las ya contenidas en la extensión SIMD del Pentium III.
Aunque aún no ha sido confirmado, todo parece indicar que la conexión con la placa base se llevará a cabo a través de un "socket" y no de un "slot", como sus antecesores. Se trata, por tanto, de una vuelta a la conexión horizontal a la placa, desechando el soporte vertical de los Pentium II/III.
Para gestionar todas estas novedades tecnológicas, se necesita un nuevo chipset, "Tehama", equipado con un canal dual RAMBUS para la nueva memoria, aunque, seguramente, será comercializado con el nombre de Intel 850.
La versión para servidores del Pentium 4, cuyo nombre en clave es "Foster", terminará llamándose Pentium 4 Xeon. Aunque se desconocen sus características, su comercialización está prevista para el primer trimestre del 2001.

Itanium: el cuento de nunca acabar

El anuncio del Pentium 4 ha supuesto un importante respiro para los ingenieros que ultiman el primer procesador de 64 bits para PC: el Itanium. A punto de cumplirse un año de retraso, desde la fecha prevista de su lanzamiento, cuando no es el hardware, es el software el que motiva sus continuos aplazamientos. Aunque los micros actuales son capaces de trabajar con datos de 128 bits, su set de instrucciones está basado en el estándar IA-32, que tan sólo emplea 32

Thunderbird, Sledgehammer y Mustang son algunos de los nombres en clave que AMD utiliza para desarrollar sus nuevas versiones de Athlon.

Cuando se desarrolla una CPU, siempre se deja un amplio margen de optimización para que, en meses posteriores, puedan obtenerse modelos mucho más rápidos

Chips de IBM: 4 GHz en el 2004

Durante cuarenta años, IBM, la compañía inventora del PC, pese a perder la supremacía en este campo, se ha mantenido en vanguardia de la tecnología. No es de extrañar que, una vez anunciadas las CPU a 1 GHz de AMD e Intel, IBM haya desvelado sus proyectos para obtener procesadores que funcionan entre 3 y 4.5 GHz, mediante la implementación de nuevas técnicas de fabricación.
Los investigadores de esta compañía han inventado un nuevo método basado en los tradicionales transistores de silicio, llamado "Interlocked Pipelined CMOS", que aumenta la velocidad y reduce el consumo a la mitad, mediante una mejor gestión de los ciclos de reloj empleados por la CPU.
En los procesadores actuales, el reloj controla todos los procesos. No se genera un nuevo ciclo de reloj hasta que no se han completado todas las tareas pertenecientes al ciclo en curso.
En la práctica, la velocidad depende del modo en que se gestionan las tareas más lentas.
Para solucionar este problema, la empresa IBM ha desarrollado un chip que utiliza varios relojes independientes. Cada uno está asignado a un conjunto de transistores que forman el chip, de manera que las tareas más rápidas puedan realizarse con un mayor número de ciclos de reloj, reservando relojes que funcionan más despacio para las operaciones más lentas.
Aplicando esta técnica en diversas pruebas de laboratorio, IBM ha obtenido chips que funcionan a 3 y 4 GHz, aunque su comercialización, destinada a servidores de Internet y estaciones de trabajo, no está prevista hasta dentro de tres o cuatro años.

Ordenadoras vestibles. La reducción de la memoria y el propio micro, ha dado origen a ordenadores diminutos que caben en el bolsillo.

El cobre en informática. La tecnología basada en cobre ofrece una menor resistencia y, por tanto, una mayor velocidad que el aluminio, utilizado durante lustros.

Últimos trabajos de la compañía AMD. AMD dispone de dos fábricas que están desarrollando el nuevo Athlon Thunderbird con tecnología de cobre y aluminio, aunque ambas presentarán un rendimiento idéntico.

Se estima que la primera versión de Itanium disponga de una velocidad de 800 MHz y un bus de datos a 266 MHz

bits por lo que, en la práctica, los datos se dividen en bloques de 32 bits antes de procesarlos. El Itanium es el primer procesador de 64 bits puro. Además de un diseño interno completamente nuevo, incorpora un nuevo set de instrucciones llamado IA-64. Requiere que todo el software, tanto los sistemas operativos como los programas, deba ser creado desde cero para aprovechar sus posibilidades.

Se estima que la primera versión de Itanium, prevista para el primer trimestre del próximo año, disponga de una velocidad de 800 MHz, y un bus de datos a 266 MHz. Un par de meses después, verá la luz el primer Itanium a 1 GHz.

Estos valores pueden parecer ridículos, si se tiene en cuenta que, en el momento de su lanzamiento, ya existirán Pentium 4 a 1.4 GHz con un bus a 400 MHz, pero debe tenerse en cuenta que la gran ventaja del Itanium está en su arquitectura de 64 bits, y no en su velocidad. De hecho, se estima que funcionará entre dos y tres veces más rápido que un Pentium III a su misma velocidad, por lo que un Itanium a 800 MHz dispondrá de una potencia similar a un Pentium III a 2.4 GHz.

La nueva arquitectura es capaz de procesar hasta seis instrucciones en paralelo, gracias a sus tres cachés independientes. Las cachés L1 y L2 estarán integradas dentro de la CPU, para ganar en velocidad, mientras que una nueva caché L3, destinada a optimizar el acceso a memoria, tendrá una capacidad de 4 Megas. Además, dispondrá de dos unidades de operaciones en punto flotante o FPU, para acelerar la gestión gráfica en entornos profesionales. Es éste el campo al que irá destinado, en clara competencia con los micros Alpha de Sun. Sin embargo, al igual que ocurrió con el Pentium Pro y Pentium II, no se descarta que acabe instalado en los PC domésticos.

Logotipo del procesador Athlon de AMD.

Los últimos rumores apuntan a que los retrasos de última hora se deben al precario estado en que se encuentran los sistemas operativos que gestionarán el nuevo código. Mientras que los sistemas Linux, como Trillan, TurboLinux o Monterrey de IBM ya están prácticamente terminados, la versión de 64 bits de Windows 2000 aún está en estado beta. Intel no tiene pensado comercializar el micro hasta que el software esté completamente terminado.

El Itanium utilizará un emulador para ejecutar software de 32 bits, pero lo hará de forma más lenta que los micros actuales, de ahí que sea imprescindible disponer de software específico que aproveche las posibilidades del nuevo código.

AMD
Thunderbird: el Athlon se hace mayor

En el mes de agosto del pasado año, el lanzamiento de la nueva CPU de AMD, Athlon, supuso un hito histórico: por vez primera en dos décadas, el procesador más rápido para PC no llevaba el logotipo de Intel en su carcasa.

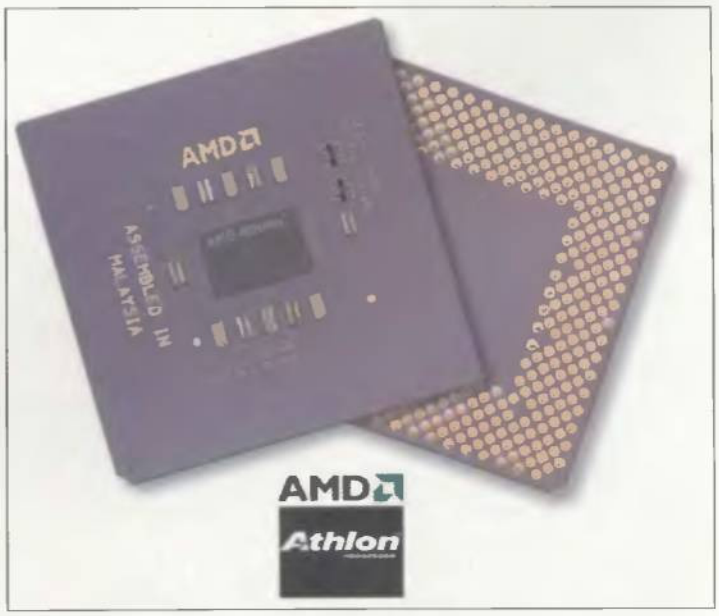
Gracias a diversas optimizaciones en su arquitectura, al tratarse de la primera CPU de séptima generación, el Athlon ofrece un rendimiento superior, en todos los apartados, con respecto a un Pentium III a la misma velocidad. Dada la rigidez de su estructura, Intel no ha podido realizar modificaciones en su Pentium III para contrarrestar semejante potencia, salvo en un apartado: la memoria caché de nivel 2, o L2.

Al igual que los Pentium III de velocidad inferior a los 550 MHz, el Athlon dispone de 512 Kb de caché L2 que funciona a la mitad o la tercera parte –según los modelos– de la velocidad del procesador. Esto significa que, en un Athlon a 600 MHz, su caché L2 funciona a 200 o 300 MHz.

Intel se aprovechó de esta debilidad para presentar, a finales del año pasado, la segunda generación de Pentium III, llamada Coppermine, cuya principal novedad es la reducción de la caché L2 de 512 a 256 Kb, y su inclusión dentro del micro, para funcionar a la misma velocidad que el procesador.

A medida que el número de MHz ha ido aumentado, esta diferencia de velocidad en la caché ha terminado por igualar el rendimiento de ambos micros. Por ejemplo, un Pentium III a 1 GHz incorpora una caché L2 a 1000 MHz, mientras que un Athlon "clásico", a la misma velocidad, dispondría de una caché L2 a 333 o, como mucho, 500 MHz. Esta diferencia influye en la velocidad global del micro, igualando las fuerzas.

Para volver a situarse en cabeza, AMD ha efectuado exactamente el mismo paso que Intel, en su nueva variante de Athlon, llamada Thunderbird: ha integrado 256 Kb de caché L2 dentro del micro, para que funcione a la misma velocidad. Esto provoca un aumento del rendimiento entre el 5 y el 20%, sin variar el número de Megahertzios de la CPU. Además, Thunderbird incorpora otras mejoras significativas, como es el aumento de las relaciones asociativas, para encontrar la información que se desea en la caché de una forma más eficiente, o el uso de una estructura exclusiva, en lugar de inclusiva, presente en el Athlon tradicional y el Pentium III. En



Nuevos procesadores. Los nuevos Athlon Thunderbird a 1 GHz integran la memoria caché L2 dentro de la CPU, por eso no necesitan chips adicionales, y pueden conectarse en modo "socket", en posición horizontal, con respecto a la placa base.

Con el Pentium 4, Intel ha decidido abandonar la numeración romana, para dotar al micro de un nombre más contemporáneo

Velocidades para soñar. El procesador Athlon de AMD ha sido el primero en alcanzar la mítica tasa de los 1000 MHz, es decir, 1GHz.

estos dos últimos casos, los datos de la caché L1 están duplicados en la caché L2, por lo que se pierden 128 Kb. En el Athlon Thunderbird esta duplicación no existe, aumentando así el espacio de la memoria L2. A la hora de comercializar la nueva CPU, el nombre en clave se ha perdido, y los Athlon Thunderbird se venden en las tiendas con la etiqueta: "Athlon con memoria caché optimizada". Ya pueden encontrarse los primeros modelos a 750 MHz. Durante el otoño la velocidad aumentará hasta 1.1 GHz, valor que quedará empequeñecido cuando el primer Athlon a 1.5 GHz se comercialice en enero. Al igual que ocurre con el Pentium 4, Thunderbird abandona el sistema de conexión a la placa Slot A, para decantarse por el clásico Socket A.

Mustang y Ultra: un paso más

Para terminar de dejar todo bien atado, AMD tiene pensado dar una nueva vuelta de tuerca a su micro estrella, y ya ha anunciado una nueva variante llamada Athlon Mustang. De tamaño algo más reducido que sus predecesores, destaca por la adopción de la tecnología de cobre, en detrimento del aluminio. Igualmente, utilizará una caché L2 de 1 Mega integrada en el procesador.

El primer Athlon Mustang funcionará a 1.3 GHz y podrá adquirirse a finales de año. Una versión aún más avanzada será el Athlon Ultra, con capacidad para funcionar en paralelo en modo multiprocesador.

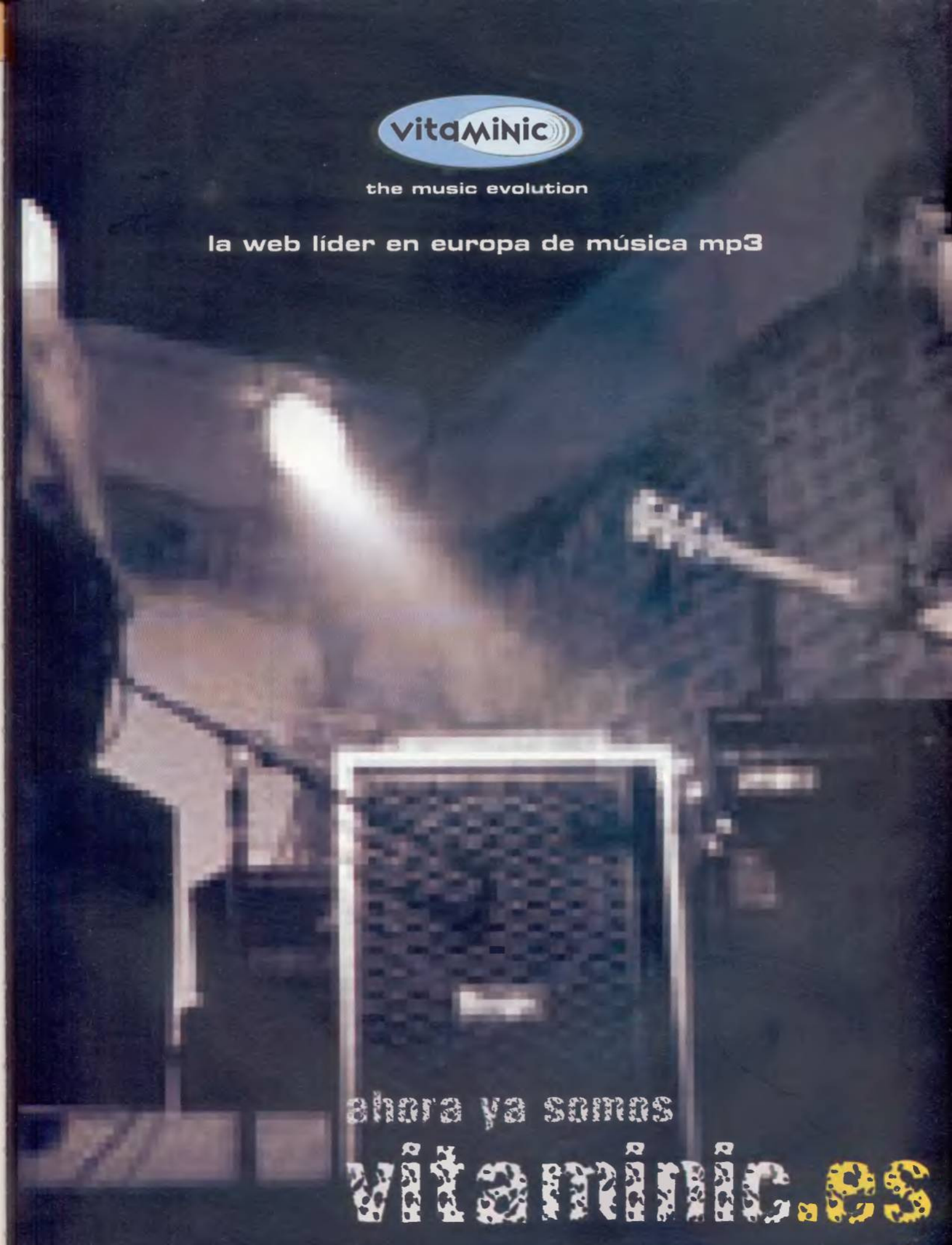
Sledgehammer: el rival de Itanium

Gracias a la versatilidad de los micros anteriormente mencionados, AMD tiene asegurado un puesto de privilegio en la vanguardia del mercado de 32 bits. Otro sector completamente distinto es el entorno profesional de los grandes servidores y estaciones de trabajo, en donde Sun e Intel, con su futuro Itanium, tienen mucho que decir.
AMD está dispuesta a plantar cara con el sucesor del Athlon, cuyo nombre en clave es Sledgehammer. Con una velocidad de partida de 2 GHz, no se trata de un micro de 64 bits puro, sino de una extensión de la arquitectura de 32 bits actual, que acepta el direccionamiento de memoria y la programación en modo 64 bits, gracias a un nuevo set de instrucciones llamado X86-64. Al tratarse de una extensión de la arquitectura actual, será capaz de cambiar automáticamente del modo 32 al de 64 bits, y viceversa, por lo que será compatible con los programas actuales, y los ejecutará mucho más deprisa que el Itanium. No obstante, aún está por ver lo que ocurrirá con los programas de 64 bits donde, se supone, el Itanium tendrá ventaja, al tratarse de un micro de 64 bits puro. Al contrario que este último, existirá una variante doméstica del Sledgehammer, y su extensión de 64 bits será de gran ayuda para todo tipo de aplicaciones multimedia, diseño gráfico y juegos en 3D.
Los apasionados de la tecnología tendrán que esperar hasta finales del 2001 para probar una versión final de este interesante híbrido. Sin duda, un alivio para los bolsillos de los sufridos usuarios... ■

¿Dónde está el límite?

En 1965, Gordon Moore, uno de los fundadores de Intel, formuló una curiosa teoría que inmediatamente se convirtió en la archifamosa Ley de Moore: la velocidad de los procesadores se duplica cada 18 meses. Pese a que puede parecer un valor arbitrario, esta ecuación se ha cumplido a rajatabla durante las últimas décadas... hasta ahora. La velocidad de reloj de una CPU depende, básicamente, de la distancia entre transistores y el tamaño de los conductores que unen los mismos. Cuanto más pequeñas sean dichas distancias, más rápido se transmite la información y, por tanto, se puede obtener un mayor número de ciclos por segundo. Puesto que los transistores son entes sólidos que ocupan un espacio, tarde o temprano llegará un momento en que su tamaño no se pueda reducir más y, por tanto, no será posible aumentar la velocidad. Actualmente, las CPU utilizan tecnología de 0.18 micras, valor que se reducirá a 0.13 micras el próximo año. IBM ha conseguido comprimir aún más dicha medición en el laboratorio, hasta las 0.05 micras pero, a partir de aquí, todo parece indicar que las técnicas basadas en transistores se estancarán.
La primera voz de alarma ha surgido de los propios investigadores de Intel: Paul Packan, uno de los científicos de la compañía, anunció hace unos meses que su equipo estaba teniendo dificultades para superar los límites impuestos por el tamaño de los transistores y, en el plazo de un año, el ritmo de investigación comenzaría a descender, a no ser que se encontrasen otras alternativas y nuevos materiales para la fabricación de chips.
Los primeros pasos en este sentido ya se están dando: IBM ha sustituido el aluminio de todos sus procesadores por cobre, mientras que Intel y AMD lo harán a lo largo de este año. El cobre es un material menos resistente a la conducción de la electricidad, por lo que facilita la circulación de la información entre los millones de transistores que forman una CPU.
Otra posibilidad radica en reducir el tamaño de la memoria, de manera que pueda almacenarse dentro del propio procesador. Esta memoria integrada reduciría el tiempo de procesamiento, pues la CPU no tendría que realizar llamadas a memoria ni esperar a recibir los datos.
En cualquier caso, si se tiene en cuenta que los científicos trabajan en sus teorías varios años antes de obtener un producto definitivo, dichos límites no serán alcanzados "físicamente" hasta dentro de una década, tiempo más que suficiente para inventar nuevas técnicas y nuevos materiales que permitan el avance de la tecnología.

Predicciones futuristas. Según estimaciones de los científicos que diseñan procesadores, en el año 2011 existirán PC que funcionarán a 10 GHz.


vitaminic
the music evolution
la web líder en europa de música mp3
ahora ya somos
vitaminic.es

Cracking
Ningún sistema está a salvo

Crack, sinónimo de ruptura, siempre se ha asociado a las catástrofes o caída de sistemas, ya sean económicos o físicos. Una economía hace crack cuando ésta cae por los suelos. Un ser humano hace crack cuando fallece. Crack también se utiliza para identificar la caída de un sistema informático. En definitiva, el término crack es utilizado siempre que algo termina, se rompe o deja de funcionar. Para los crackers, crack es el comienzo de una nueva era.

Texto: CLAUDIO HERNÁNDEZ

Lo cierto es que la palabra crack siempre ha estado asociada a desgracias producidas en la historia del hombre. Ahora, sin embargo, con la llegada de la informática y el asentamiento de ésta, el término crack cobra nuevo sentido, o quizás se ha hecho más conocido por todos los mortales. Directamente ligado a los crackers, el crack es la revelación de sus conocimientos y habilidades. Directamente podríamos decir, sin temor a equivocarnos, que el crack se convierte en el éxtasis del cracker, en su punto de culminación. Para los fabricantes de software y electrónica, el crack es su peor amenaza. Mientras se urden las grandes telarañas de las leyes de aquí y allá, los crackers se revelan contra la tecnología, ofreciendo sus conocimientos en la Red. Estas acciones responden a la ideología de la libertad de información y los crackers las defienden con uñas y dientes.

Cracks en casa. Existen múltiples direcciones de Internet que indican cómo crackear sistemas de vídeo y consolas.

Otros, simplemente crackean sistemas por diversión, hacen cracking al servicio de Don Dinero o a las órdenes del gobierno. Estas son, pues, las diferentes claras del cracking, la terminología crack y los propios crackers.

Un punto de reflexión sobre los cracks

Antes de continuar debemos conocer perfectamente lo que es un crack y cuándo surgió esta idea. Así, un crack es la rotura total de un sistema, ya sea de software o hardware. Los que realizan tales cracks son denominados crackers, y forman un eslabón más de los hackers. Si los hackers son capaces de penetrar en los sistemas informáticos, los crackers son capaces de desproteger el mismo sistema informático.

El inicio de los cracks no se gesta con el software, como se cree. Mucho antes de que se conociera Windows, aplicaciones de fotografía, editores HTML y un gran número de aplicaciones de software que hoy día se conocen, los crackers ya se habían hecho un hueco en el mundo Underground. Pero entonces se denominaban "Phreakers", rompedores de sistemas telefónicos. Ahora simplemente Crackers o

HardwareCrackers

El HardwareCracker nace antes que el propio cracker, es decir, aquel que desprotege sistemas informáticos como software. El HardwareCracker comenzó su andadura desprotegiendo sistemas telefónicos y se ganó el acrónimo de Phreaker, pero a día de hoy, las nuevas tecnologías aportan un nuevo reto para estos genios de la electrónica.

La televisión digital, los sistemas de anticopiado de vídeo o las tarjetas inteligentes, son los nuevos pasteles para el cracker. En este caso, el cracker debe tener unos conocimientos muy elevados de electrónica ya que tiene que modificar circuitos electrónicos, es decir, hardware. De ahí el acrónimo de HardwareCracker.
En la actualidad, el HardwareCracker también está presente en Internet. Buscando información sobre sistemas de televisión de pago, es fácil encontrar en la Red páginas llenas de circuitos electrónicos que permiten desproteger esos canales de pago. En este caso, aunque también es posible bajarse dicha información al ordenador, realizar el crack implica tener un poco de conocimientos de electrónica por parte del internauta para poner en marcha el mencionado crack. Pero aun así, la nueva sociedad parece estar preparada para ponerlos en práctica con pocas dificultades.
El crack realizado para los intereses de un gobierno y de un país entero supuso el descubrimiento del funcionamiento de la máquina Enigma, una máquina de cifrado de mensajes imposibles de entender que poseían los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Actualmente, el panorama no ha cambiado mucho. Después de la Guerra Fría parece encenderse una nueva "Guerra Caliente" con Echelon y Carnívoro. Dos sistemas de espionaje parapetados por el gobierno más poderoso del planeta.
Echelon consta de una flota de satélites y sistemas de interceptación de ondas electromagnéticas y eléctricas. Detrás de esto, máquinas crackeadoras de claves, capaces de comprobar millones de claves por segundo, pero con el inconveniente de que apenas conocen el texto en claro. Para ello está Carnívoro, un software empleado por el FBI que es capaz de rastrear todos los mensajes que se cruzan por la Red.
Eso sí, si le dejan instalar en el servidor el susodicho Carnívoro. Este "animal" en forma de gran armario repleto de chips y cables debe ser instalado conjuntamente con cada servidor de Internet, lo que ha llevado a ciertas incompatibilidades con el hardware de Carnívoro.
Todo esto demuestra, simplemente, que al final algunos buenos crackers se reciclan y prestan sus servicios al Gobierno, o quizás es el Gobierno quien les obliga a trabajar para ellos... La idea final es la misma, crear un ejército de crackers para combatir al enemigo: los propios crackers.

De fabricación casera. El hardware que utilizan los crackers es bastante rudimentario, sobre todo porque lo realizan ellos mismos con ayuda de aparatos caseros.

HardwareCrackers. La acepción acertada quizás no exista todavía, pero sí se pueden distinguir perfectamente los diferentes grupos de crackers que existen en la actualidad y que parecen estar divididos en varios grupos.

El crack de los CD

Cada año se estiman unas pérdidas de más de 300.000 millones de pesetas en el sector del software por culpa de las copias piratas de bajo coste que circulan por la Red. Además, estas pérdidas llevan como consecuencia el encarecimiento del producto "software" para contrarrestar los gastos de desarrollo del producto. Pero lo más grave del asunto es que si no se revierten los beneficios del mercado del software, muchos programadores de elite podrían quedarse sin trabajo en breve. Y es que los programadores y la propia creación de nuevo software está en peligro. Con medios no tan elegantes o sofisticados como los que emplean los crackers "para reventar un ejecutable", los piratas informáticos son autodidactas que se dedican a duplicar CDs uno tras otro, gracias a la nueva generación de grabadoras de bajo coste. Estos programas duplicados son normalmente versiones que se registran legalmente para obtener el número de serie del producto. Número de serie que será empleado para todas las copias del programa realizado.
Sin embargo, la amenaza no viene siempre desde el duplicado de un CD. Los crackers, avezados tozudos de la tecnología, logran siempre descompilar los principales ficheros de un programa y leer así todas las líneas

> **Los crackers logran siempre descompilar los principales ficheros de un programa y leer así todas las líneas de código de un programa**

El patch o crack por software

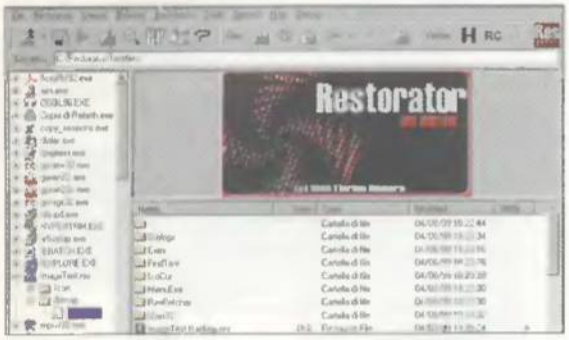
Para crear los patch, los crackers normalmente descompilan el ejecutable principal y tras localizar la línea de código que necesitan, escriben un pequeño programa parcheador. Este tipo de cracks se basan en ejecutar el parcheador en el mismo directorio donde está ubicado el programa a crackear. Todo este proceso implica dos delitos al mismo tiempo.

El cracker comete delito cuando hace uso de la Ingeniería inversa para parchear la línea de código oportuna y el usuario comete un segundo delito, cuando ejecuta y parchea el programa que requiere licencia.
Este tipo de crack es el más devastador de todos y el que implica un grave delito de aplicación de Ingeniería inversa por parte de todos los que lo emplean. Otros cracks se basan en un generador del número de serie del programa a partir de un nombre de usuario.
Se trata de un pequeño programa que genera el número de serie después de escribir en él un nombre de usuario. El cracker ha obtenido el algoritmo correcto, después de aplicar la fuerza bruta en un programa registrado legalmente. En este sentido se entiende que un cracker puede adquirir legalmente una copia del software a "reventar". Estos cracks son menos agresivos y en una primera visión, carecen del empleo de la Ingeniería inversa.
Finalmente, podemos encontrar el crack del registro. Este crack es muy simple y no suele estar creado por un cracker, sino por cualquiera que utilice un ordenador. Se trata de crear un fichero con extensión .nfo, en el cual se escribe el nombre de usuario y el número de registro del programa afectado. Estos datos se obtienen de un programa legalmente registrado, así que esto más bien podría ser una difusión de la licencia, más que un crack. Este acto también está penalizado por la ley.
Existen diferentes ejemplos de este tipo de cracks. A continuación destacamos tres de ellos.

Appz. Básicamente, los Appz son programas completos con parcheador incluido, que se pueden descargar desde sitios ftp. Este tipo de sites están constantemente perseguidos por la BSA, por lo que es normal ver cómo desaparecen de la Red con cierta facilidad. El delito, en este sentido, es muy grave, ya que se violan los derechos de autor y se aplica ingeniería inversa si el programa descargado contiene un parcheador.
Los Appz no responden a perfiles de crackers, ya que un Appz lo puede colocar en la Red cualquier internauta. Se trata simplemente de colgar un archivo en Internet.

SerialZ. Los SerialZ son simplemente páginas HTML que contienen todos los números de serie de los programas más conocidos. Esto no es un crack sino una difusión de datos de alguna manera protegidos. Aquí tampoco interviene un cracker.

WareZ. Los WareZ son idénticos a los Appz. Se trata de páginas Web desde donde se pueden descargar programas completos. La única diferencia entre los Warez y los Appz radica en que los primeros son programas con registros idénticos en todos ellos. Esto es, que no se aplican parcheadores y en su lugar se añaden los SerialZ.



Internet ofrece toda una legión de programas. Estos programas permiten desmantelar una aplicación con muy pocos conocimientos.

de código de programa. La alteración de algunas de estas líneas permite registrar el programa de evaluación sin mayor coste que el consiguiente gasto de energía en el tiempo empleado en modificar la línea de código adecuada. Estos crackers programan, después, pequeños programas denominados cracks que se deben ejecutar en el directorio donde se encuentra la extensión EXE principal, consiguiendo añadir un pacht en tal fichero, modificando así el registro del programa.
Otros menos expertos descargan versiones Tryout de las Web sites oficiales y modifican los datos de la fecha para alargar la vida de las versiones de prueba. Esta última opción de emplear un software bajo el modo "de modificación de fechas" quizás es la forma menos perseguida, dado que no se realiza copia del programa sino que se trata de alargar la vida operativa del mismo, hasta que un error lo caduca por completo.
Por ello, muchas versiones de evaluación poseen mayores limitaciones que la simple caducidad de la fecha de evaluación, añadiendo, por ejemplo, un número de usos limitado a quince o cinco usos.
Versiones electrónicas de registro "ESD, método que crea ficheros de registro ocultos y que se ubican en la carpeta REG como módulos inamovibles" también impiden la modificación de fechas, dado que se trata de una subrutina de control de fechas que detecta si ésta es retrasada en el tiempo. Ocurrido esto, el programa se bloquea.
Sin embargo, no todo es oro lo que reluce, dado que la mayoría de los programas se pueden desproteger si se introduce la llave de desbloqueo del producto, algo bastante fácil para un cracker, dado que éste crea un nuevo miniprograma que obtendrá la clave de desbloqueo a partir del número de serie del producto. La obtención de este número de desbloqueo viene siempre definido por un

La importancia del software. Los crackers burlan todos los sistemas de protección gracias a complejos programas.

El crack de la Playstation y Dreamcast

Cuando se fabricó la PlayStation y sabiendo que un CD sería fácilmente duplicable en un futuro próximo, se crearon una serie de protecciones con el fin de poner el máximo de trabas al mercado negro.

Entre estas protecciones se encuentra la de la detección del color del disco, (los famosos CD's negros de PlayStation), aunque esta protección no es muy efectiva contra los nuevos CD's verdes o azul oscuro.
También los CD's de PlayStation poseen unas pistas que contienen información de la región del mundo para la que se ha licenciado el juego y solamente podrán ser usados por consolas pertenecientes a esa región. De esta forma, un CD comprado en USA o Japón no funcionará en una consola europea. Para colmo estas pistas están grabadas en el CD con los EDC/ECC a cero, esto es, cuando una pista se graba en un CD, al final de la pista se escribe una especie de suma de la información que contiene con el fin de detectar y corregir posibles errores (EDC/ECC).
La historia del crack de Playstation se inicia cuando Scott Rider de REI –Reverse Engineering Inc– escribe un código para "paliar" el problema del código regional. La idea era conseguir que una consola fabricada para el mercado asiático, americano o europeo, fuera capaz de leer un disco fabricado para otra región que no fuera el suyo. La idea funcionó bastante bien, Scott Rider instaló el chip en la consola Playstation y comprobó que todo marchaba según lo previsto.
El efecto secundario fue que el Modchip, a la vez que eliminaba la limitación del uso de un juego distribuido en USA por una consola fabricada para Europa, también quitaba la protección anticopia. Esto fue bien recibido por la comunidad hacker, mientras que a Scott Rider le quedaba una espina clavada en el estómago, por lo que parece que no le sentó nada bien el asunto. Prueba de ello es que después, Scott Rider escribió un nuevo código que permite el intercambio de juegos entre continentes, pero que restauraba la protección de nuevo.
Sin embargo, este no fue el fin del crack de Playstation, ya que la comunidad hacker distaba mucho de mantener el código de Scott Rider. Prueba de ello es que en la actualidad ya existen diferentes y variados códigos reescritos que no restauran precisamente el sistema de protección. Los Modchip permiten, ahora, incluso activar el color de un videojuego fabricado para el mercado NTSC, en el momento que se está reproduciendo en un televisor PAL.
Pero para los que no les entusiasma la idea de desmontar su consola y soldar un Modchip en su interior, tienen otra alternativa de jugar con los CD destinados a la Playstation. Se trata de Bleem, un sofisticado emulador del hardware de la consola Playstation que corre bajo el modo de software en un simple PC. Este programa nace hace apenas un año y medio y ya está causando estragos, incluso en los directivos de Sony que han visto cómo perdían una primera batalla en los tribunales contra los creadores de Bleem!, el emulador de PlayStation.

El poder del hardwarecracker. Dreamcast, la mayor rival de la Playstation, finalmente cayó al poder de los crackers.

Paso a paso. Los crackers gustan de publicar sus trabajos en Internet. Aquí puede observarse un diagrama con numerosos pasos para "romper" un sistema de hardware, tal y como sucede al trabajar con PlayStation, DreamCast, Canal+, etc.

Cada año se estiman unas pérdidas de más de 300.000 millones de pesetas en el sector del software por culpa de las copias piratas

Ya no hace falta hardware. La nueva batida de los crackers se basa en distribuir software "emuladores y crackeadores" capaces de sustituir los sistemas originales.

tipo de algoritmo fijo. También existen otras muchas formas de proteger un programa o software, como por ejemplo encriptar ficheros DLL que se ubican en la carpeta Windows/System o emplear llaves electrónicas que deben descifrarse en una llave hardware conectada al puerto paralelo tales como las empleadas por Hardlook.
Las denominadas llaves Bistro o de Hardlook son unos pequeños conectores habituados al puerto paralelo del PC, en el cual lleva integrado un chip ASIC de alta seguridad capaz de generar hasta 43.000 algoritmos de cifrado diferentes. Esta pequeña placa puede ser modificada o controlada mediante software para reprogramarse o recuperar ficheros. Para llevar a cabo estas operaciones se requiere de una placa criptoprogramadora de llaves, la llega con un único código elegido al azar, esto es, ninguna otra placa criptoprogramadora tendrá la misma llave de acceso.
Este nuevo método para proteger los datos mediante sistemas basados en hardware es probablemente uno de los sistemas más seguros a la hora de proteger el software o ficheros.

Los mejores cracks de CD protegidos

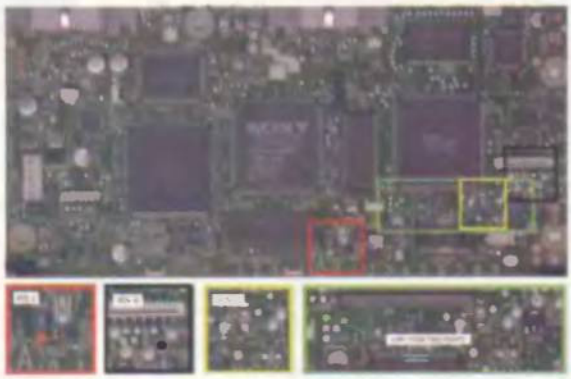
El interés principal de la comunidad hacker no está precisamente en romper la fecha de caducidad del programa, más bien el interés radica en encontrar la forma de copiar un CD protegido contra copia.

Este mercado tan poderoso y la proliferación de grabadoras para PC son la combinación perfecta para la comunidad hacker. A continuación revelamos los mejores cracks de CDs protegidos.

El crack de Safedisc. Los crackers reconocen si un CD está protegido por Safedisc si encuentran los siguientes archivos en el directorio raíz: 00000001.TMP, CLCD16.DLL, CLCD32.DLL y CLOKSPL.EXE.
Obviamente esto sólo indica que el disco está protegido con el sistema Safedisc, y tampoco es una información a la que puedan acceder sólo los crackers, ya que cualquiera puede verlas desde su PC.
El crack consiste en realizar una copia exacta del CD a una velocidad de 1x1 de lectura y 1x1 de escritura. Esto, por supuesto, supone muchas horas de trabajo para los crackers, ya que el CD contiene ciertos errores de disco como protección adicional. Los crackers emplean un software especial para este proceso. Un programa capaz de saltarse dichos errores, haciendo una copia exacta de toda la superficie del CD original.
Este método implica que después de ejecutar el CD copiado, los crakers deben parchear Safedisc en modo residente de memoria. Otro camino es copiar el contenido del CD al disco duro y aplicar después un parche, para que más tarde se copie de nuevo el contenido modificado a un CD.
Esto es, en definitiva, lo que hace un pirata informático para producir sus copias. Este es el eslabón más indeseable de todos.
Aunque hemos mencionado a los crackers en el proceso de la copia del CD, es evidente que esta tarea únicamente la realizarán los piratas informáticos.
El crack de Safedisc, además de todo lo dicho anteriormente, se basa en un parche genérico creado por Laxity. Este programador desconocido hasta el momento, del que sólo se sabe que utiliza el nombre de pila Pedro, es un cracker experimentado en varios sistemas de protección de CD. No podemos decir de cuáles exactamente, pero sí que podemos revelar que Laxity es el principal quebradero de cabeza de Safedisc, ya que ha llegado a lanzar hasta doce versiones de parches para Safedisc.

El creck de SecuRom. Poco o nada se sabe del creador de este crack. Es probable que Laxity esté detrás de todo esto, pero hasta el momento no sabemos nada con certeza, bueno, existen unas páginas en la Red de redes del que salen Nicks.
El crack existe, ya que es fácil localizarlo en la Red y se llama algo así como Generic SecuRom Patches. Hasta el momento se dispone de la versión 6.0 y parece que funciona bastante bien. El parche parece funcionar con los archivos CMS16.DLL, CMS_95.DLL y CMS_NT.DLL.

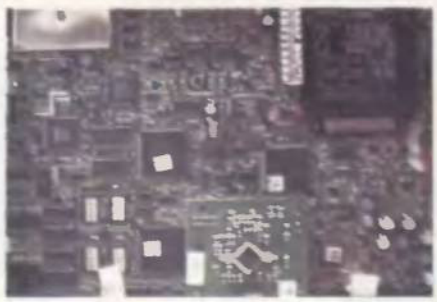
El crack de LaserLock. Parece que la comunidad hacker, poco o nada se interesa por este sistema de protección, ya que tras búsquedas intensas por Internet y otras tantas entrevistas perdidas, el resultado ha sido, simplemente, negativo.
Eso sí, no existe crack o parche para este sistema, pero no por ello es inviolable. Según Craymourch, un freaker del momento, insiste en que los discos protegidos por LaserLock, se pueden copiar tal cual con BlinRead o Nero.



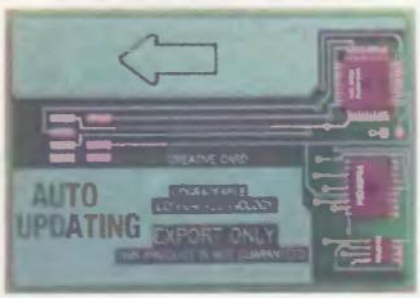
PlayStation en mis manos. Los crackers publican en las páginas Web el método a seguir para crackear sistemas como PlayStation.

Los cracks del DVD

El crack del DVD es uno de los más actuales, conociendo diversas formas de acceder al disco de forma libre.
Recientemente hablamos en estas páginas del crack CSS, es decir, el crack por excelencia de los discos DVD. Dicho crack permitía volcar el contenido de un DVD al disco duro del ordenador, eso sí, paso previo por un desencriptador del código CSS. John Johansen, el supuesto autor de Deccs, el programa que permitía crackear el contenido de un disco DVD, se encuentra estos días buscando motivos ante los tribunales de por qué un buen día se decidió crear el programa.
Pero antes de este joven chaval de quince años y su Deccs, existían y existen otros cracks en torno al sistema DVD y los reproductores.
Los discos DVD están protegidos por códigos regionales, sistema Anti-taping de Macrovision y pronto por la "gota de agua" y CSS2. Sistemas que han proliferado una cadena imparable de cracks como se indican a continuación.
El primer crack del código regional se debe a la sucesión de los chips que permitían cargar discos piratas, en las consolas Playstation y, por lo tanto, responde a la categoría de crack por hardware.
El famoso Microntrolador 508 de Microchip, se empleaba de nuevo para "engañar" la secuencia de Boot o de arranque del disco. Tal y como sucedía en las consolas de Playstation, la secuencia de arranque del disco, parte que contiene el código regional, era sustituido por varios ceros a fin de indicar al reproductor de la existencia de un disco universal. ■



Sistemas digitales profusos. DVD, SEca, consolas, receptores digitales. todo es susceptible de ser modificado vía hardware por los crackers.



Hardwarecrackers . Este tipo de tarjetas piratas son capaces de emular una tarjeta original. Están realizadas por los hardwarecrackers.

Sección coordinada por CARLOS BURGOS

Abre las puertas del paraíso digital

Cuando cien pensamientos, mil ideologías y un millón de datos confluyen en el penumbroso abismo de la oscuridad analógica, se hace la luz del ciberespacio, tornándola en digital. La industria tecnológica se pone en marcha. Y Lo Último da fe de ello.

1

1 Precio: 175.000 ptas. aprox.
Fujifilm

Imagen genial, encerrada en una lámpara

La cifra de 2.1 Megapíxels es más que aceptable. 3.3 roza la locura. Pero, ¿y 4.3 Megapíxeles? Es el endiablado ratio de resolución que alcanza el nuevo modelo Fujifilm Finepix 4700Zoom. Su sistema RIV (real image viewfinder) para la visualización de las tomas en su pantalla LCD es única en el mercado. Y su conexión USB permite una transacción de imágenes rápida. Sus 16 Megas de memoria flash y 255 gramos de peso la convierten en un dispositivo de grandes intenciones y... un espacio chiquitín para vivir.

Contacto: www.fujifilm.com

2

2 Precio: no disponible
Acer

Tócame la pantalla

La banda dual y el protocolo w@p ya no son exclusividad de ningún teléfono móvil. Y aunque Acer SmartPhone lo implemente, es su micronavegador DHML el que permite, a diferencia del resto, navegar a través de Internet. Además de esta peculiar característica, SmartPhone es capaz de almacenar 300 contactos, 1.000 citas, 500 tareas y 100 e-mails en los estándares habituales (POP3, SMTP y MIME). Una maravilla de la comunicación, en pocas palabras. Lástima que sólo se comercialice en Taiwán. Por el momento.

Contacto: 902 202 323

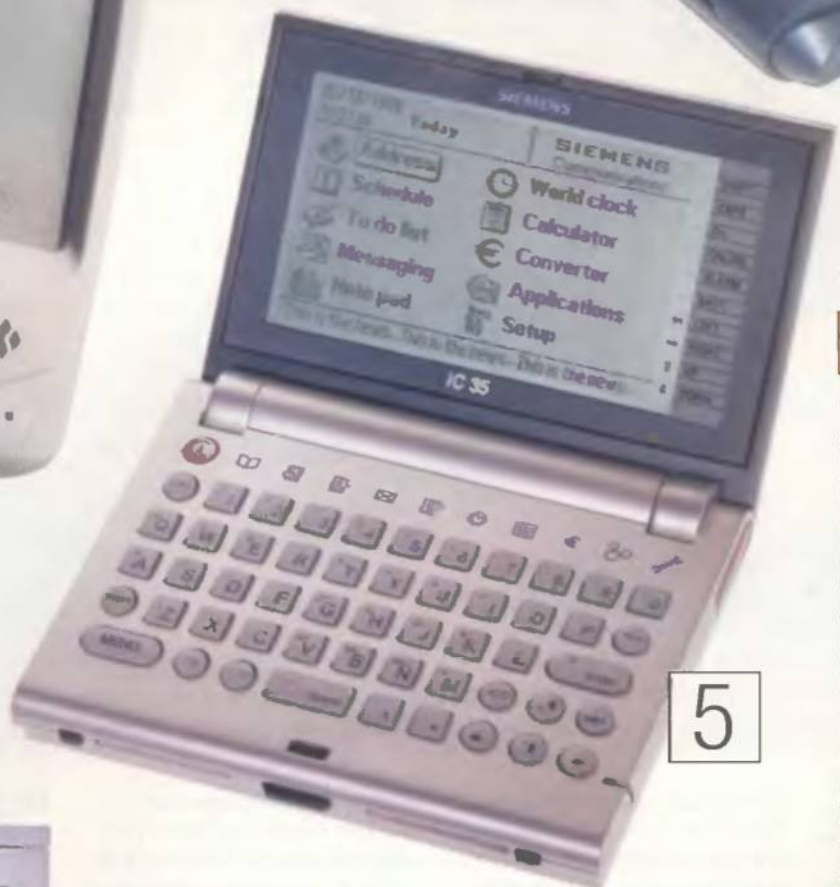
3 Precio: 40.995 ptas.
Nike

Concebido para el e-atleta

Nike estudia el cuerpo. A él adapta sus diseños. Y recientemente ha lanzado un nuevo modelo de relojería: Triax 300 Aluminium. Su atractivo ya no radica en el color metalizado o la pantalla de alto contraste. Ni siquiera en sus siete alarmas ni su pantalla ergonómica. Con el fin de que la comodidad al hacer deporte sea absoluta, su pulsera se curva ligeramente para rodear el metacarpo y evitar las rozaduras. Un diseño basado en su gama de accesorios deportivos, dividido entre la cultura informática y el estilismo de los nuevos automóviles.
El diseño más dinámico para modernizar la práctica del deporte.

Contacto: www.nike.com

3



4 Precio: No disponible
Electrolux

Frío y calculador

Si hay algo que resta tiempo a hombres y mujeres, es cuidar de su casa. De comprar comida, cocinar y lavar la ropa. La figura del mayordomo ha quedado relegada a personas de economías holgadas. Pero el futuro se presenta optimista para cualquier hogar medio. ScreenFridge es el frigorífico inteligente que calcula la falta de productos, los encarga al supermercado, propone recetas de cocina, programa la lavadora, enciende las luces de la casa, hace de portero automático...
Su conexión a Internet le brinda muchos más usos. Esperaremos impacientes a que uno de estos ocupe nuestra humilde cocina.

Contacto: 915 865 500

5 Precio: 75.000 ptas. aprox.
Siemens

Un límpido y accesible w@p

Quien diga que el w@p (última tecnología de protocolo Wireless Application) es un tanto engorroso en la navegación y lentos sus accesos... no está equivocado. Realmente, Internet necesita de cierta versatilidad y la plural ergonomía que un teclado de dos pulgadas es incapaz de ofrecer. IC 35 de Siemens posee un amplio display y una generosa separación de sus teclas, con lo que la navegación por las páginas w@p y los datos grabados en esta también agenda digital se tornan en agradables y sencillos.

Contacto: 915 148 000

6 Precio: no disponible
Acer

Una puerta hacia la Web

En casa se suele tener un teléfono convencional y, como mucho, un display en el que se visualiza el número del interlocutor. Poca tecnología para uno de los accesorios más usados de la casa. Para paliar esta escasez de medios, Acer Web Phone quiere brindar al usuario la comodidad de navegar en el salón, sin los clásicos problemas de un PC. Provisto de un procesador Intel StrongArm SA1100 220 MHz, 32 Megas de RAM y 16 de memoria flash, el producto se convierte en el más accesible y cómodo sistema para acceder a la Web. Sin PC.

Contacto: 902 202 323

7 Precio: Consultar
Sony

Con la videoconferencia bajo el brazo

Aprovechando los últimos avances en telecomunicaciones y el incesante cableado de nuestro territorio, algunas compañías lanzan al mercado los primeros sistemas de videoconferencia para televisión. Pero Sony no podía quedarse ahí. Para batir a la competencia, lanza el sistema VAIO PCS-C1XD, un dispositivo de videoconferencia... portátil. Provisto de un Pentium II 400 MHz y un disco duro de 12 Gigas, apenas pesa más de 1 Kg y admite variada funcionalidad. Para llevar a familiares y amigos a todas partes.

Contacto: 902 415 161

Así pensarán las máquinas del futuro

Películas como "The Matrix" han catapultado a la fama esta disciplina, dejando confuso hasta qué punto es verdad o ficción lo visto en la pantalla grande y situando las fronteras de la Inteligencia Artificial mucho más allá de su situación real.

Texto: ENRIC VERDAGUER CASALS

De unos años a esta parte muchas han sido las especulaciones que se han hecho sobre la Inteligencia Artificial. Películas tan aclamadas como "The Matrix" han llevado hasta límites insospechados la visión de futuro que depara a esta ciencia, y el mundo del software de entretenimiento no cesa de sacar nuevos títulos en los que asegura que sus personajes digitales son más "inteligentes" que los anteriores... Pero, ¿hasta qué punto un ordenador puede ser inteligente? ¿Están los ordenadores de hoy en día dotados de la tecnología necesaria para "ser inteligentes"?

El término que define el concepto "Inteligencia Artifi-cial" hace referencia a un concepto muy vago y poco concreto, pero que se puede definir como el arte de crear máquinas que realicen funciones que requieren inteligencia cuando son llevadas a cabo por personas. O si se aplica al mundo del software, se puede definir como el esfuerzo de hacer que los ordenadores realicen actividades que nosotros asociamos al pensamiento humano, como el aprendizaje, la toma de decisiones, el reconocimiento de formas, etcétera.

Un poco de historia

El concepto de la IA encuentra sus orígenes a principios de siglo en los primeros automatismos que intentaban reproducir algunos aspectos del comportamiento humano y animal. En aquel momento, la IA todavía no había sido bautizada como tal, ni era considerada una ciencia, pero ya se comenzaba a buscar en las primitivas máquinas, entonces existentes, rasgos

que pudieran calificarlas de inteligentes. A menudo se cometía el error de confundir aparatos mecánicos complejos con aparatos inteligentes, y la dificultad estaba en la búsqueda del concepto de inteligencia. Por eso mismo, en el año 1950 el matemático británico Alan Mathison Turing (1912-1954) publicó un artículo titulado "Computer Machinery and Intelligence", en el que presentó una prueba mediante la cual se podía determinar el carácter inteligente o no del comportamiento de una máquina, prueba que se conocería como el "test de Turing". Sin embargo, el estudio de la inteligencia humana en un intento por comprender cómo se originan y ejecutan las acciones inteligentes en el cerebro con el objetivo de poder reproducirlas en ordenadores y robots, empieza de la mano del matemático estadounidense Norbert Wiener (1894-1964) con su proyecto "La Cibernética". Dicho proyecto, aunque empezó con gran magnificencia, acabó en fracaso al llegar a un punto de estancamiento.

Garry Kasparov. El mejor ajedrecista de todos los tiempos es capaz de calcular 3 posiciones por segundo.

El término Inteligencia Artificial aparece durante el verano de 1956, cuando un grupo de universitarios americanos, mayoritariamente matemáticos, se reúnen en New Hampshire para comentar la situación actual y tratar de encontrar una salida al estancamiento de la Cibernética y su estudio de la inteligencia humana. A partir de aquí se sucede un conjunto de pequeños éxitos que auguran un futuro muy prometedor a esta disciplina. La mayoría de éxitos se producen en algoritmos para juegos como el ajedrez, la resolución de puzzles, etc. que ilustraban perfectamente los nuevos métodos y conceptos que se aplicaban. Atención especial merece algunos proyectos interesantes que dejaron al mundo boquiabierto como la aparición de Eliza (1966), un programa interactivo que proponía simular las reacciones de un psicoanalista dialogando con su paciente, el cual hacía el efecto de ser capaz de superar el Test de Turing (www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html). Sin embargo, pronto se descubre la dificultad de desarrollar métodos generales de solución a problemas genéricos. Es decir, un programa que sirva para resolver cualquier problema. A partir de aquí se produce un cambio de rumbo. Se busca atacar problemas más concretos, mucho más sencillos de abordar, y como resultado surgen los "sistemas expertos", que consisten en programas que reaccionan a las entradas dadas según un conjunto de reglas que tienen codificadas y que marcan su pauta de actuación. Durante esta época aparecen dos proyectos de gran importancia: el Mycin, un sistema para el diagnóstico de ciertas infecciones de sangre a partir de síntomas. Y el más importante: Prospector, un sistema para la evaluación de los yacimientos de minerales que logró catapultarse a la fama y con él a la IA, al predecir y acertar, a finales de los años setenta, la existencia de un yacimiento de molibdeno valorado en muchos millones de dólares. A causa de este salto a la fama, la IA dejó de ser un proyecto científico sumido en el anonimato para pasar a formar parte del gran negocio del mundo. Empresas de todas partes comenzaron a ofrecer sistemas expertos de todo tipo, y los periódicos siguieron hablando de ella, aprovechándose de la admiración y atracción que generaba.

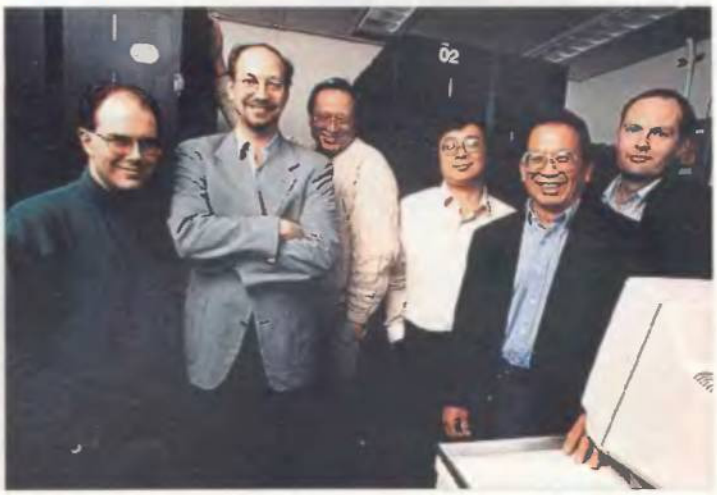
Alan Thuring. Ideó un método para saber si una máquina era inteligente.

Norbert Wiener. Inició la investigación del origen de la inteligencia humana.

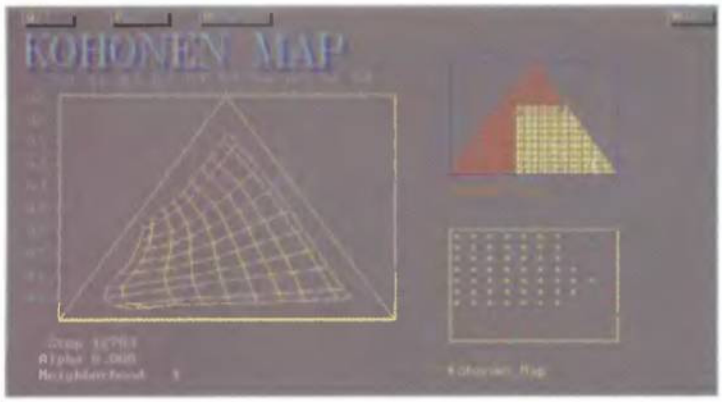
El término de Inteligencia Artificial hace referencia al arte de crear máquinas que realicen funciones que requieren inteligencia cuando son llevadas a cabo por personas

Y sin darnos cuenta llega la década de los noventa, conocida por todos, y en la que se producen hechos tan sorprendentes como la victoria, por parte de Deep Blue (el superordenador de IBM) sobre Garry Kasparov, en lo que se consideró la "lucha entre el hombre y la máquina" sobre un tablero de ajedrez. Otros hechos destacables son la

El hombre contra la máquina. Las partidas que disputaron Kasparov y Deep Blue demostraron la capacidad de cálculo de este último, no su capacidad de razonar.



El equipo creador de Deep Blue (de izquierda a derecha): Joe Hoane, Joel Benjamin, Jerry Brody, F.H. Hsu, C .J. Tan, y Murray Campbell.



Neural. Este programa que incluimos en el CD ofrece una serie de ejemplos de inteligencia artificial a partir de una serie de parámetros que establecemos al principio.

comercialización por parte de Sony de un robot capaz de imitar a la perfección el comportamiento animal, concretamente de un perro, o la cantidad enorme de programas que nos retan constantemente frente a nuestras pantallas de ordenador a cualquier juego imaginable, ya sea de combate, estrategia, etc. y a los que cada vez nos cuesta más vencer.

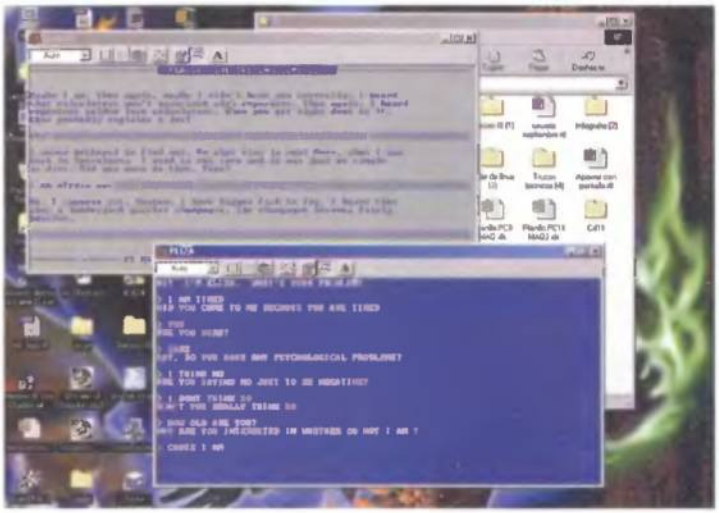
Los principales "métodos" existentes

Entre los profesionales que se dedican al estudio de la IA nos podemos encontrar principalmente con dos grandes grupos, como si de dos religiones se tratara: los que emulan la inteligencia mediante las redes neuronales (ver cuadro "Sistemas expertos"), o los que lo hacen mediante los sistemas expertos (ver cuadro "Las redes neuronales"), que es el método más extendido. A pesar de ello, también existen científicos que no estando satisfechos con ninguno de estos dos métodos, han optado por abrir otras vías de investigación intentando, de alguna manera, encontrar alguna forma de trabajo que aúne las ventajas tanto de las redes neuronales como de los sistemas expertos. Pero éstos son ya grupos minoritarios y sus métodos no están tan extendidos.

Entre los profesionales del estudio de la IA se encuentran los que emulan la inteligencia mediante las redes neuronales o los que lo hacen mediante los sitemas expertos

Las redes neuronales

También conocidas como Neuro-informática, IA subsimbólica o Connexionismo, surgen de la idea de que si reconocer una cara o una forma es algo trivial para nuestro cerebro, y en cambio, nuestras máquinas megapotentes no son capaces de hacerlo con los amplios conocimientos de programación que tenemos hoy en día, quizás se deba a que es necesario cambiar de táctica. Ya que a nuestro cerebro le cuesta tan poco, no sería mala idea intentar imitar su funcionamiento. De esta forma se crea un conjunto de unidades que podemos llamar "neuronas", por la analogía del papel que desempeñan respecto a las del cerebro, y se interconectan de forma masiva. La idea es recrear la estructura del cerebro humano mediante algoritmos genéticos. Sorprendentemente, esta técnica resulta en un sistema capaz de recordar imágenes, situaciones o sensaciones. Pero, desgraciadamente, la superioridad respecto a los sistemas expertos en este campo, no es tan buena para muchos otros, de ahí que no los hayan sustituido.



Eliza y Claude. A pesar que algunos programas simulan ser inteligentes, realmente se dedican a hacer preguntas pero sin discurrir sobre las respuestas que le damos.

Un poco de algorítmica

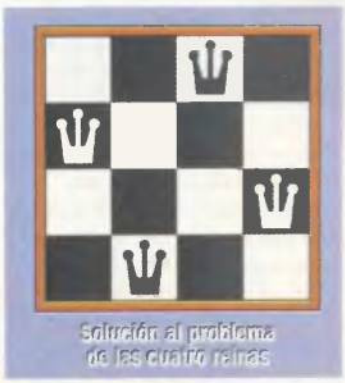
Vamos a presentar un algoritmo de búsqueda en un espacio de estados aplicado a un breve problema muy clásico: "El problema de las cuatro reinas". Dicho problema consiste en colocar cuatro reinas en un tablero de ajedrez de 4x4 sin que se maten entre ellas.
El código fuente del algoritmo se encuentra en el CD de la revista, y en él se ha utilizado una notación un poco particular. Llamamos asignación a un vector de cuatro valores que

Los sistemas expertos

Quizás se trate del método más extendido, el que ha sido utilizado en gran cantidad de programas que luego han dado muy buenos resultados (como el Mycin y el Prospector). Dichos sistemas lo que hacen es codificar el conocimiento en una base de reglas, y a partir de ahí deducen conclusiones (hecho que se conoce con el nombre de razonar). Se trata de un método muy bueno, que, además, tiene la característica de ser de aplicación general. Es decir, cambiando únicamente la base de reglas tenemos un sistema experto totalmente diferente, apto para "razonar" sobre otro tema totalmente distinto.
Pero os preguntaréis: ¿Qué es exactamente una base de reglas? Pues muy sencillo: un conjunto de afirmaciones que definen un campo del conocimiento, es decir, codifican lo que conocemos en ellas. Sin embargo, su principal problema radica en la aparentemente nula adecuación de algunos campos del conocimiento a ser codificados con una base de reglas. Por ejemplo, un sistema experto sobre el lenguaje requeriría de una cantidad ingente de reglas, lo cual repercutiría directamente en el rendimiento del sistema que las ha de tratar.

The Matrix. Película de culto para las generaciones actuales, además de contar con numerosos efectos especiales, hace incapié en una idea presente desde hace décadas: el dominio de las máquinas sobre el hombre. Resulta difícil pensar que esto pueda suceder hoy día, pero la sombra de la duda planea cada vez con más fuerza.

indica en qué fila vamos a asignar cada reina (la columna viene dada por el índice que indexa el vector). Es decir, asignación[3]:=2 indica que en la columna 3, fila 2 hay una reina. El algoritmo trata el problema realizando una búsqueda sobre todas las asignaciones posibles y buscando aquella en la que ninguna reina se mata, y una vez que la encuentra acaba. El lenguaje escogido ha sido el C, por ser uno de los más extendidos, pero obviamente cualquier otro es igual de bueno. Ejecutando el código vemos cómo el algoritmo nos devuelve como resultado la asignación. (2,4,1,3), la cual equivale al gráfico de la Figura 1, que equivale a una asignación de reinas que no se matan. Sin embargo, a muchos les vendrá a la cabeza la siguiente pregunta: ¿Y esto es Inteligencia Artificial? La respuesta es clara, sí, pero muy sencilla. De hecho se trata de un programa que es capaz de buscar la solución a un problema concreto por sí solo aprovechando la velocidad de cálculo de las CPU.



Problema de las damas. Un claro ejemplo a bajo nivel de lo que la inteligencia artificial puede lograr con un poco de esfuerzo y conocimientos.

Un futuro esperanzador

Muchas esperanzas han sido depositadas sobre el porvenir de esta ciencia que promete darnos unos frutos admirables, pero muy grande es el camino que aún queda por recorrer para que los resultados obtenidos puedan clasificarse verdaderamente de inteligentes.

A menudo se presentan programas que en un principio "dan el pego", y el usuario se cree que "piensan y entienden" por sí solos, pero a medida que se va jugando con ellos afloran sus limitaciones y demuestran que la única inteligencia presente es la de su programador. Caer reiteradamente en un mismo fallo, no saber responder ante ciertos estímulos o reaccionar siempre de la misma forma son fallos típicos con los que nos encontramos al enfrentarnos con los personajes digitales de cualquier juego de acción, pero día tras día las empresas importantes de software invierten grandes esfuerzos y presupuestos para solucionarlo, y estamos seguros que en breve pasarán a formar parte del pasado. ■

En el mundo de la informática de entretenimiento, dotar de IA a los adversarios es tan importante como los gráficos a cualquier otro aspecto

La IA aplicada a los juegos

En el mundo de la informática de entretenimiento, dotar de Inteligencia Artificial a los adversarios es tan o más importante como los gráficos o cualquier otro aspecto. Un juego sin unos adversarios a medida, por muy buenos gráficos que tenga, atraerá a menos gente que uno que ofrezca personajes más inteligentes, pese a tener unos gráficos menores.

Las diversas compañías de software han ido tomando conciencia del tema produciéndose incluso situaciones como la de los señores de id Software que llegaron a desarrollar todo un lenguaje de programación, que bautizaron Quake-C, con el objetivo de simplificar la labor de definir la IA de los personajes de su juego. De esta forma, todo aquel que se quisiera aventurar a estudiar su sintaxis podía ser capaz de elaborar bots, pero no sólo diseñando su aspecto externo sino que incluso cambiando su forma de comportarse frente a enemigos.

«Quake III». El juego de id Software permite variar la inteligencia de los enemigos a base de parámetros.

«Creatures 2». CyberLife trató de hacer un juego en el que la IA permitiera educar a unos divertidos seres en el PC.

El gusano VBS más avanzado

El lenguaje Visual Basic Script se ha convertido en un filón inagotable para los creadores de software vírico, y no podemos ignorar su poder de difusión, sobre todo después de la famosa carta de amor de hace unos meses.

Texto: JAVIER GUERRERO DÍAZ

Además, está teniendo lugar un fenómeno inevitable, y es la creciente sofisticación de estos scripts, algo que podemos comprobar con el intruso que este mes analizamos, ya que se trata del gusano VBS más complejo de los aparecidos hasta el momento.

El e-mail, por supuesto

Como era de esperar, el intruso llega a nosotros por Internet, y aunque puede transmitirse también a través del IRC o en una red local, principalmente lo hace a través del correo electrónico (a estas alturas podríamos afirmar que Internet se está convirtiendo en el único medio de propagación del malware) en un mensaje cuyo asunto puede, en la mitad de las ocasiones, comenzar con el texto "FW:" y continuar, en cualquier caso, con una de las siguientes cadenas: "Life Stages", "Funny" o "Jokes", terminando también en el 50% de las ocasiones con la palabra "text.".

Por su parte, el cuerpo del mensaje puede variar entre el mensaje "> The male and female stages of life" o "Bye", aunque también se han dado de casos de e-mails con el cuerpo vacío.

Posibles variantes del e-mail

En esta lista incluimos todas las posibles combinaciones que pueden darse en el asunto del e-mail que el gusano envía:

Fw: Life Stages text.
Fw: Funny text.
Fw: Jokes text.
Life Stages text.
Funny text.
Jokes text.
Fw: Life Stages
Fw: Funny
Fw: Jokes
Life Stages
Funny.
Jokes.

```
- The male stages of life:

Age. Seduction lines.
17 My parents are away for the weekend.
25 My girlfriend is away for the weekend.
35 My fiancee is away for the weekend.
48 My wife is away for the weekend.
66 My second wife is dead.

Age. Favorite sport.
17 Sex.
25 Sex.
35 Sex.
48 Sex.
66 Mapping.

Age. Definiton of a successful date.
17 Tongue.
25 Breakfast.
35 She didn't set back my therapy.
48 I didn't have to meet her kids.
66 Got home alive.

- The female stages of life:

Age. Favourite fantasy.
17 Tall, dark and hansome.
25 Tall, dark and hansome with money.
35 Tall, dark and hansome with money and a brain.
48 A man with hair.
66 A man.

Age. Ideal date.
17 He offers to pay.
```

Características

Nombre VBS/ShellScrap.Worm
Alias VBS/Life_Stages, VBS.Stages.Worm
Tipo Gusano/Troyano VBScript
Zonas infectadas Ninguna
Payload Ninguno

Circunstancia de activación Apertura del archivo SHS conteniendo el código maligno

A destacar El primero software maligno en usar el formato de archivo SHS. Se autoenvía por e-mail mediante «Outlook» a todos los usuarios de la libreta de direcciones, y también se extiende mediante IRC y en redes locales

Un soporte inusual

En cualquier caso, el mensaje contiene un fichero de nombre "LIFE_STAGES.TXT.SHS", y he aquí la novedad, ya que el gusano utiliza un formato de archivo poco usual, el Shell Scrap Object. Se trata de un formato que permite empaquetar diferentes tipos de objetos, que son descomprimidos y ejecutados automáticamente al ser abiertos, y es empleado especialmente por software de Microsoft como «Word» o «Excel». Como se puede apreciar, se aprovecha la característica por defecto de Windows de no mostrar las extensiones de los archivos; pero es que, además, aunque cambiáramos la configuración para ver las extensiones, esto no tendría efecto para el tipo de fichero SHS debido a un bug en el sistema operativo.

No obstante, es posible distinguir que el archivo adjunto en el e-mail no es de texto: la primera y más evidente, que su icono no es el de un archivo TXT aunque tenga un vago parecido.

Segunda, si visualizamos la página de propiedades del fichero, veremos que Windows lo identifica como archivo de tipo Recorte, y además se muestran otras pestañas que no aparecen en los auténticos documentos de texto.

Calendario virus Agosto / Septiembre

En este breve cuadro presentamos una muestra de aquellos virus que pueden manifestarse en este periodo de tiempo. Es necesario recordar que cuando un virus aparece sin un día determinado, significa que puede activarse cualquier día de ese mes.

AGOSTO

Día 25: **W97M/Alien.B**
Día 26: **Win32/CIH**
Día 31: **Bomber**
Día 31: **W97M/Caligula**
TML.No Warn
Winscript.Rabbit

SEPTIEMBRE

Día 1: **WM/Theatre.A**
Día 6: **WM/Kompu.A**
Día 9: **Trasher.D**
Día 18: **Goblin.A**
Día 26: **WM/Tamago.A**
Día 30: **FHD.A**

La activación

Cuando el fichero SHS es abierto, el gusano a su vez simula la apertura del archivo que el usuario esperaría ver al hacer doble clic sobre el icono del código maligno.

El contenido de dicho archivo, que se puede apreciar en una de las pantallas adjuntas, da nombre al gusan, ya que se trata de una divertida lista de diferentes etapas de la vida de un hombre y de una mujer.

Tras esta operación, comienza el verdadero trabajo del intruso, que para empezar se copia a sí mismo a diferentes ubicaciones del disco y con distintos nombres y extensiones, haciendo así más complicada su detección y eliminación; entre los diversos nombres que puede adoptar, están MSINFO16.TLB, SCANREG.VBS, VBASET.OLB, DBINDEX.VBS, MSRCYCLD.DAT o RCYCLDBN.DAT, y se pueden encontrar en carpetas como System, Windows o la misma Papelera de Reciclaje.

Pero además de estos ficheros, genera otros cuyo nombre puede comenzar con una de las siguientes cadenas, elegidas aleatoriamente: IMPORTANT, INFO, REPORT, SECRET y UNKNOWN, continuar con un guión o un subrayado, y luego un número entre 0 y 999, para finalizar con la extensión ya conocida de .TXT.SHS.

Como ya hemos comentado,

Bug en las extensiones SHS

Es posible modificar una propiedad del registro de Windows para que ningún virus encriptado u oculto en un e-mail ataque al usuario desprevenidamente.

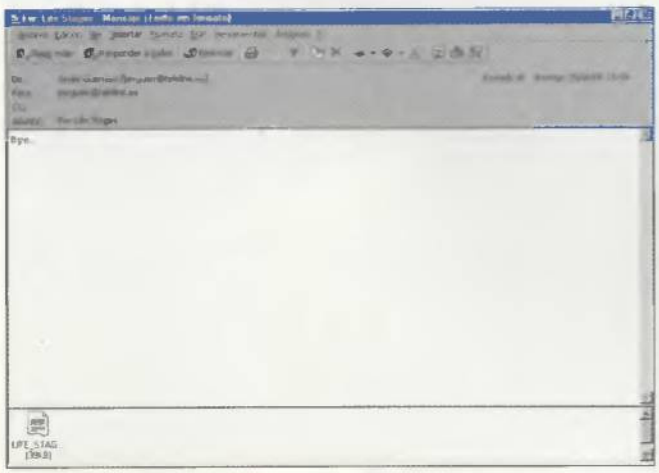
LifeStages aprovecha un problema en la gestión que Windows hace de las extensiones de archivos SHS. El sistema operativo por defecto no muestra las extensiones de archivos conocidos y registrados, de manera que, por ejemplo, en un fichero llamado TEXTO.TXT sólo será posible ver el nombre del archivo y su icono asociado. Sin embargo, es posible indicarle a Windows que sí muestre la extensión de los tipos de archivos que se deseen. Basta con abrir el Explorador, seleccionar el menú "Ver/Opciones de Carpeta" y pulsar en la pestaña "Tipos de archivo". Haciendo doble clic en el tipo de fichero que le interese al usuario podrá, entre otras cosas, elegir la opción "Mostrar siempre extensión".
El problema radica en que esta opción no funciona correctamente cuando es aplicada a los ficheros de tipo SHS, de tal forma que aunque se haya seleccionado, el sistema seguirá sin mostrar este tipo de extensiones. Para solventarlo hay que echar mano del REGEDIT, y localizar la clave "HKEY_CLASSES_ROOT\ShellScrap" y comprobar si existe la entrada "NeverShowExt". Si es así, es preciso renombrarla a "AlwaysShowExt". En caso de encontrar ambas entradas, bastará con borrar la entrada "NeverShowExt". En ambos casos el usuario conseguirá ver por fin las extensiones SHS.
Como se puede apreciar, los creadores de software malicioso no pierden tiempo y aprovechan hasta la más mínima invulnerabilidad del sistema operativo para hacer de las suyas.

esto dificulta las tareas de eliminación del gusano.
Una vez hecho esto, el intruso modifica el Registro para asociar el icono de los archivos TXT a los de tipo SHS, para de esta forma pasar desapercibido y ser identificado como un simple documento de texto. Por tanto, el único momento en el que es posible localizar al gusano basándose en su icono, es cuando se recibe el e-mail maligno o el mismo archivo vía IRC o red local. En otras palabras, siempre antes de abrirlo o ejecutarlo.
Para finalizar esta fase, el gusano elimina la utilidad de manipulación del Registro REGEDIT.EXE, enviándola a la papelera de reciclaje renombrada como RECYCLED.VXD, tras lo cual vuelve a modificar el Registro para que dicha utilidad siga estando operativa desde su nueva ubicación.

Tres maneras de propagarse

LifeStages puede alcanzar a otras máquinas de tres maneras distintas, lo que le otorga una gran capacidad de expansión. La primera y más importante es, como ya hemos comentado, el envío por e-mail adjuntando su código en forma de archivo; como ya es habitual se sirve de «Outlook» para hacerlo, obteniendo un máximo de cien direcciones de correo electrónico de la libreta de direcciones, a cada una de las cuales envía su código en un fichero adjunto, en un e-mail cuyo asunto y texto es seleccionado de forma aleatoria.
El segundo método se basa en enumerar todas las unidades de red accesibles desde el PC infectado y copiarse al directorio raíz de dichas unidades remotas, o bien a la carpeta de Inicio si es accesible. Así, puede extenderse al resto de máquinas de la red en poco tiempo.
La tercera técnica aprovecha el uso de los Scripts que permiten los programas de chat mIRC y PIRCH; el gusano puede enviar copias de sí mismo cuando se detecta la existencia de algún usuario contenido en la lista de avisos, cuando se está enviando o recibiendo cualquier fichero, o bien cuando alguien entra o sale del mismo canal donde se encuentra la persona infectada. Incluso puede ocultar los diálogos pertenecientes al protocolo DCC utilizado en el IRC.
Como puede apreciarse, el intruso, que por cierto está encriptado, intenta aprovechar todas las posibilidades a su alcance para expandirse al mayor número de máquinas posible. Afortunadamente no posee ningún efecto destructivo, si bien una vez afectados, resulta un verdadero engorro deshacerse de él, por la cantidad de copias de sí mismo que esparecen por el sistema y las diversas modificaciones que lleva a cabo en el Registro de configuraciones.

Propiedades SHS. Esta ventana muestra las características de un texto infectado con LifeStages.



e-mail, caldo de cultivo. El e-mail es la forma más rápida de propagación.

CD-ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREÍBLE

CD GESTIÓN 2.995 ptas.
Todo lo necesario para su trabajo en la oficina: Tatamiento de Textos, Mailing, hoja de Cálculo, Base de Datos, Adminstración, Financiera y traductor de inglés.

CD COMERCIOS 2.995 ptas.
Se incluye: Facturación, Almacén, Contabilidad, Contactos, Comerciales, Pedidos y Ventas en Caja.

CD DISEÑO 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el tecnico: programas de CAD, de Rotulación de Fractales, imágenes Clip Arty programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de exámenes tipo test.

CD GESTORIAS 2.995 ptas.
Programas de Nóminas, Recibos, comunidades de Vecinos, Impuestos de todo tipo y etiquetas.

CD PROGRAMACIÓN 2.995 ptas.
Compiladores de Pascal, Cobol,C, Logo y Modula-2. Cursos de Basic, C y Fichero Bat, así como distintas herramientas de ayuda a la programación en todos los lenguajes así como un Antivirus de última generación.

CD JUEGOS WINDOWS 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entornos Windows.

CD JUEGOS MS DOS 2.995ptas.
Juegos variados y de calidad para entornos MS-DOS.

CD SUPER-PORNO 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL:
¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

Pida por teléfono al 902 120 130,
por Fax al 918 960 510
o por carta a: **PRIX INFORMÁTICA**
Apartado de Correos 93
28200 S.L. Escorial (Madrid)
prix@prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO
www.prix.com

SOS Ayuda informática **(24 h.)**
Telf.: **906 421 850**

CONSULTAS Y OPINIONES A LA SIGUIENTE DIRECCION infografia.pcmania@hobbypress.es

La diosa Kali en Berlín

Festival 2000 es un lugar de encuentro entre la cultura digital y la tradición en el corazón de Berlín. Siete colinas: Imágenes y Signos del siglo XXI.

Texto: ALEJANDRO SACRISTÁN

En esta ocasión vamos a hablar de una exhibición tecnocultural desarrollada a medida para el Festival 2000 de Berlín, paralelo a la Expo de Hannover, abierta el 14 de mayo hasta el 29 de octubre en el Edificio "Martín Gropius Bau", el mayor y más representativo centro de exposiciones de Berlín. Una exposición de tesoros del pasado y modernas tecnologías del futuro, como valiosas piezas provenientes de diferentes museos europeos. Pensada y realizada en cooperación con empresas de alta tecnología, centros de investigación, eruditos y artistas de todo el mundo en esta exposición se pone a prueba una nueva estética símbolo de aquellos objetos de la ciencia y tecnología actuales, en su gran mayoría abstractos e inaccesibles a nuestros sentidos. Esta muestra representa, por tanto, una arqueología del conocimiento transmitiendo a la vez, intuitivamente, una visión del futuro de la humanidad más allá del propio fin de siglo, es decir, de las promesas de la era tecnológica: disponibilidad universal de información, comunicación entre la tierra y el universo, nueva alianza entre arte y ciencia.

Arte antiguo y tecnología punta

El Comisario de la exposición, Bodo-Michael Baumunk, explica que "Siete son las colinas de Roma, las maravillas del mundo, las ciudades sagradas del hinduismo, las artes reconocidas por los eruditos en la Edad Media, los sabios de la antigua china y también las secciones de la exposición: el núcleo, la jungla, el cosmos, la civilización, la fe, el conocimiento y el sueño".

Desde el principio, los visitantes se encuentran inmersos en una experiencia global por obra de la instalación creada por el arquitecto Ken Adams,

Instalación de Pico Scan. Instalación de Vida Artificial de Christa Sommerer.

Nuevas mescotas. Roboperro de Sony.

Kali combina realidad virtual, estereoscopía (visión en tres dimensiones), sonidos, música, vídeo y animación interactiva

quien ha diseñado una catedral Hi Tech. El público interactúa de las formas más diversas en el recorrido de la exposición. Rastrea con un detector de pequeñas partículas cósmicas, mira en los tubos y acelera los protones o deja jugar a un robot con una pelota. También observa a un cerebro simulado mientras piensa y sueña, mezcla genes en una pantalla, se pasea por la vía láctea, se da una vuelta por la superficie del planeta Marte, o cae casualmente en un talk show imaginario de pioneros de viajes espaciales, que, en una red de comunicación mundial, trabajan en audaces proyectos. También puede jugar con los perros robot de Sony.

Otra de las instalaciones que combina técnicas interactivas en tiempo real con vida artificial es Pico Scan, de los afamados Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, que permite a los visitantes generar organismos artificiales que evolucionan entre pantallas de plasma de grandes dimensiones. En el espacio del Conocimiento, un retrato a tamaño natural de Lady Ada Lovelace, hija de Lord Byron, considerada la abuela del software, preside un conjunto de instalaciones que versan sobre el proceso de la democratización de la cultura.

Kali en Berlín

La diosa de lo real y lo imaginario

La estrella de la exposición "Siete colinas: Imágenes y signos del siglo XXI" es Kali, la instalación interactiva del reconocido grupo italiano Fabricators. Kali, la diosa del Milenio, es un tránsito entre lo real y lo imaginario, un compendio de formas y contenidos de elementos míticos, memorias de lo ancestral integradas en la era digital.

Kali combina realidad virtual, estereoscopía (visión en tres dimensiones), sonidos, música, vídeo y animación interactiva. La temática abarca desde la historia a la mitología, de la naturaleza a las ciudades, del caos al equilibrio. Establece un camino interactivo entre oriente y occidente, el mito y la electrónica, el cosmos y el planeta, la naturaleza y la ciudad.

En Kali asistimos a un planteamiento nuevo, en el que la tecnología nos abre a un universo cultural que integra los medios tradicionales como el libro, los mitos, el arte, el cine, con la cultura digital. Es la realidad virtual la que contiene esta fusión de medios, para la creación de un nuevo lenguaje, en diseño y en visualización de la información.

En Berlín, Kali nos recibe como una imponente escultura de la diosa india, rodeada de tres grandes pantallas de proyección, donde se visualiza el viaje virtual. El visitante se aproxima a Kali, que impone con sus cuatro brazos abiertos, y puede interactuar con los sensores que posee ésta en su cuello, y ver a través de sus ojos. Los visitantes interactúan en tiempo real de manera muy intuitiva. Mirando a través de sus ojos vemos el mundo interno de Kali, y navegamos por dicho mundo virtual. El mundo exterior son los efectos que pueden visualizar todos los visitantes en las pantallas, y que son producto de la interacción del visitante, del "abrazo" sobre el cuello de Kali. Animaciones, imágenes, música, efectos y vídeos inundan las pantallas, convirtiéndose en un espectáculo inmersivo. El mundo interior de Kali es "el mundo de las causas", en el que buceamos, al tiempo que se produce el mundo exterior: "el de los efectos de aquellas".

Basándose en las metáforas orientales, Kali, como una suerte de loto cósmico, recorre, interactivamente, un camino mítico en el que el hombre destruye a la naturaleza, y ésta a aquel, y al final convi-

El más allá. Un portal de paso entre mundos virtuales.

Realidad virtual. Escenario virtual.

ven. En este viaje interactivo reconocemos elementos históricos o científicos clave, como el ADN o los documentos indios sagrados en sánscrito.

Como siempre, Fabricators propone un viaje virtual fascinante, cargado de alegorías y símbolos, como un espacio digital cargado de energía. Nos trasladan a un no-espacio, donde no hay límites, la magia de la realidad virtual aplicada al arte, de lo micro a lo cósmico. La visión de las tres dimensiones hace que definitivamente el usuario se sumerja en esta aventura artística.

❶ Perspectiva del laberinto virtual flotando en el aire. ❷ La espiral de ADN en el interior de KALI. ❸ Impresionante alegato virtual contra la injusticia. ❹ El mundo virtual interior de KALI. ❺ Escena del mundo virtual de KALI. ❻ Interior virtual de KALI.

Suscríbete

¡ELIGE ENTRE ESTAS FANTÁSTICAS

Diseña carátulas para tus CD's con CD STOMPER

Suscríbete a PCmanía por un año (12 números) y te regalamos este innovador sistema para diseñar tus propios CD's, que en la calle te costaría 4.400 ptas. Obtendrás, de una manera sencilla, unos resultados profesionales.

1 GRATIS al suscribirte a PCmanía

12 números+CD Stomper por 9.540 Ptas.

* Sistema de etiquetado para CD's (CDR, CDRW, DVD-R, etc.)
* Requiere software Windows, Windows 95 o NT o Mac OS7
* Incluye:
1. Aplicador de etiquetas
2. El soft CD Stomper Pro
3. Manual de instrucciones
4. Paquete de 50 etiquetas para CD's, 100 etiquetas para discos Zip/Jaz y 10 cartulinas para "Jewel Case" de CD
* Para más información del producto http://www. amb-products.com

3 25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a PCmanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus 24 CD-ROMS por sólo 7.155 Ptas. (en lugar de las 9.540 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 7.155 Ptas. **¡Ahorra 2.385 Ptas!**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Envíanos el cupón de la derecha al Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid) o llámanos de 9h. a 14,30h.o de 16h. a 18,30h.a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**.
Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo eléctronico en la dirección e-mail:<**suscripcion@hobbypress.es**>

a PCmanía

OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN!

Escanea diapositivas en tu escaner de sobremesa con DIAPOSCAN

Suscríbete a PCmanía por un año (12 números) y consigue este fantástico adaptador, que en las tiendas cuesta 9.990 Ptas.. Escanea transparencias, negativos y diapositivas de hasta 60 X 60 mm en cualquier escáner de sobremesa (1)

2 GRATIS al suscribirte a PCmanía

12 números+DiapoScan por 9.540 Ptas.

(1) Compatible con todos los escaners de sobremesa excepto Epson 5000, 8000 y 8500.

- * Fácil de usar sin cables ni software.
- * Gran calidad de imagen, ya que los cristales ópticos reflejan el 98% de la luz de tu escáner.
- * Universal, para todos los escaners de sobremesa (1)
- * Desarrollado en colaboración con el Departamento de Óptica de la Universidad Complutense de Madrid.
- * Para más información del producto http://www.hobbypress.com/diaposcan

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme a la revista PCmanía por un año (12 números), al precio de (marca la opción elegida):
❑ 9.540 Ptas.* (795 X 12 números) y recibir de regalo CD Stomper (P.V.P 4.400)
❑ 9.540 Ptas.* (795 X 12 números) y recibir de regalo DiapoScan (P.V.P 9.990)
❑ 7.155 Ptas.* y aprovechar el 25% de descuento en el precio de suscripción

Nombre/ Apellidos ..... Fecha de Nacimiento ..... Teléfono .....
Domicilio ..... C. Postal (imprescindible) ..... Provincia ..... Localidad.....

FORMAS DE PAGO

1 ❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A. **2** ❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ..... Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

3 ❑ Contra reembolso (Sólo para España) **4** ❑ Tarj Núm. ____ ____ ____ ____ ❑ Visa ❑ Master Card ❑ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta: ...../...../...../ Nombre del titular (si es distinto) .....

Fecha y firma

(Oferta válida para España y hasta aparición de promoción sustitutiva) (CONSULTAR PRECIOS EXTRANJERO)
Importante: Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos de envío de 300 Ptas.

CARTAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN trucostecnicos.pcmania@hobbypress.es

Si queréis ver vuestros trucos en estas páginas, sólo tenéis que mandarlos por correo a la siguiente dirección: **Hobby Press, S.A. C/ Pedro Teixeira, 8-5ª Planta. 28020 Madrid** o por fax al teléfono: **902 151 798**. Por favor, indicad en el sobre la anotación **Sección Trucos técnicos**.

Esperamos vuestros trucos. De entre todos los que nos mandéis, seleccionaremos los mejores, que serán publicados y ganarán como premio un ratón especial, ideal para navegar por Internet.

Windows 98

Ver los nombres de los programadores de Windows

Andrés Moreno Álvarez (Barcelona)

Para saber quiénes fueron los "culpables" de la programación de Windows 98 tan sólo es necesario seguir los siguientes pasos:

- En el Panel de Control hacer doble clic sobre el icono Pantalla (ver **Figura 1**) o hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte vacía del escritorio de Windows y seleccionar Propiedades.

Figura 1

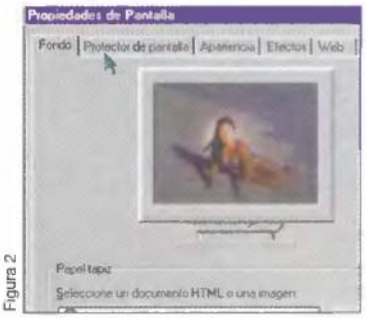


Figura 2

Figura 3

- En el cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla seleccionar la solapa Protector de Pantalla (ver **Figura 2**).
- En la lista desplegable denominada Protector de Pantalla, elegir el salvapantallas Texto 3D (ver **Figura 3**).
- Hacer clic sobre el botón Configuración (ver **Figura 4**).
- En el cuadro de diálogo Instalación de Texto 3D, en el recuadro Texto, introducir Volcano (ver **Figura 5**) y pulsar el botón

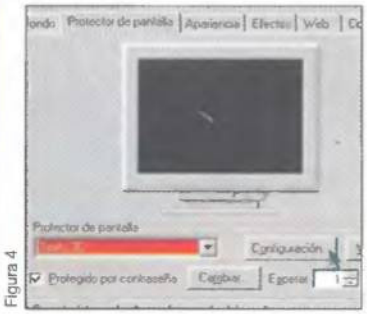


Figura 4

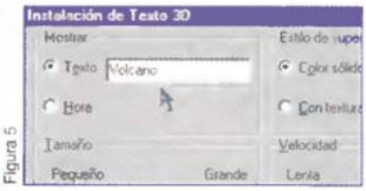


Figura 5

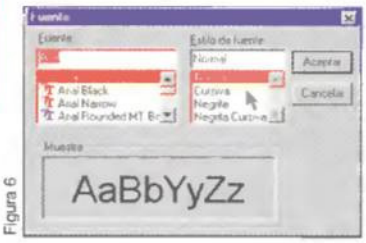


Figura 6

Aceptar. En este cuadro de diálogo, haciendo clic sobre el botón Elegir fuente... se puede seleccionar la fuente que utilizará el texto del salvapantallas (ver **Figura 6**).

- Tan sólo resta hacer clic en el botón Vista previa para ver los nombres de los programadores de Windows 98 danzando por la pantalla (ver **Figura 7**). ■

Figura 7

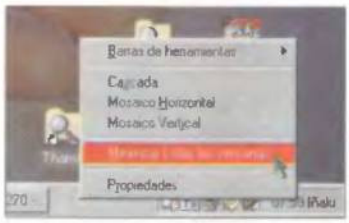
Windows 98

Minimizar todas las ventanas abiertas al mismo tiempo

Rafael Caballo Biescas (Teruel)

Si tenemos múltiples ventanas y aplicaciones abiertas al mismo tiempo y queremos despejar el escritorio, resulta muy pesado ir minimizándolas una a una, aunque existe un pequeño truco para cerrarlas todas de golpe. Basta con hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas y elegir la opción Minimizar todas las ventanas en el menú contextual que aparece. El mismo efecto se consigue pulsando la tecla M manteniendo pulsada la tecla de Windows.

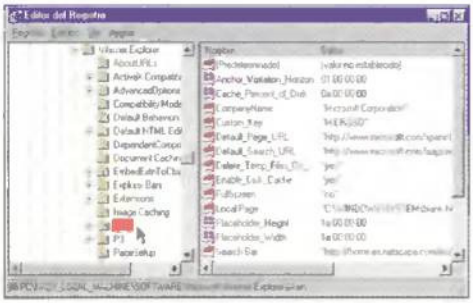
Si queremos devolver todas las ventanas de nuevo a su antigua posición, efectuaremos la misma operación, pero esta vez seleccionando la opción Deshacer minimizar todo. ■



Con un solo clic de ratón. Esta es la opción del menú que permitirá minimizar todas las ventanas abiertas de golpe y con un solo clic del ratón.

Internet Explorer 5

Cambiar el título de las ventanas de Internet Explorer 5



Otro título. Esta es la clave a modificar en el registro del sistema para poder modificar el título que aparece en las ventanas del Explorer.

Iván Piñón Cajide (Pontevedra)

Ahora, con tanta competencia entre los operadores de telefonía, la oferta de gratuidad y los regalos de CD-ROM abundan, y algunos de ellos incluso facilitan el navegador de Microsoft, eso sí, con publicidad propia. Si se quiere, es posible eliminar estos mensajes, para ello tan sólo hay que seguir las siguientes instrucciones:

- Abrir el programa editor del registro (Regedit.exe) de Windows 98 haciendo clic en el botón "Inicio". Seleccionar "Ejecutar" y, en el cuadro de diálogo que aparece, tecleaar "Regedit". En el árbol de la izquierda del editor del registro, a través de las ramas y claves que aparecen, hay que buscar la referencia: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\InternetExplorer\Main
- En la ventana de la derecha, se hace doble clic en el valor Windows Title. Aparecerá "Editar cadena", donde, en el campo "Información del valor", modificará el texto a gusto de cada usuario, pulsando "Aceptar". A continuación, se cierra el editor del registro y se reinicia Windows 98 para que las modificaciones efectuadas surtan efecto. ■

Windows 98

Limpieza del inicio de Windows

Ignacio Munguía (Valladolid)

Cuando se arranca el sistema Windows con múltiples aplicaciones, como los antivirus, se ejecutan de forma automática. La mayoría de ellos están en la carpeta Inicio, pero no todos, así que si queremos dejar completamente "limpio" el inicio de Windows no bastará con limpiar esta carpeta. En realidad, las tareas las hemos resumido en los siguientes pasos:

- Hacer clic con el botón derecho del ratón en el botón Inicio de la barra de tareas.
- En el menú contextual que aparece seleccionar Abrir (ver **Figura 1**).
- En la ventana saliente hacer doble clic sobre el icono denominado Programas.
- En la siguiente ventana hacer doble clic sobre el icono Inicio (ver **Figura 2**).
- Borrar todo el contenido correspondiente a la ventana Inicio que se ha abierto.
- Cerrar todas las ventanas.
- Hacer clic sobre el botón Inicio de la barra de tareas y a continuación seleccionar la opción Ejecutar.
- En el cuadro de diálogo escribir Sysedit y pulsar Intro para ejecutar el Editor de configuración del sistema.
- Seleccionar la ventana win.ini y en su apartado [Windows], que está situado justo al principio del archivo, borrar todo lo que esté situado a la derecha de load=, run=, miiload= y miirun=, sin borrar los signos de igual ni lo situado a su izquierda (ver **Figura 3**).
- Cerrar el editor de configuración del sistema guardando los cambios efectuados.
- Hacer clic sobre el botón Inicio de la barra de tareas y a continuación seleccionar la opción Ejecutar.
- En el cuadro de diálogo escribir Regedit y pulsar la poción Intro para ejecutar el Editor del registro.

A través de sus distintas ramas llegamos hasta: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run (ver **Figura 4**).

- El siguiente paso consistirá en proceder a borrar todos los valores que aparecen en la ventana de la derecha haciendo clic sobre ellos con el botón derecho del ratón y seleccionando la opción Eliminar en el menú contextual que aparece (ver **Figura 5**).
- Para que las modificaciones efectuadas durante este truco surtan efecto, hay que cerrar el editor del registro y reiniciar Windows 98. ■

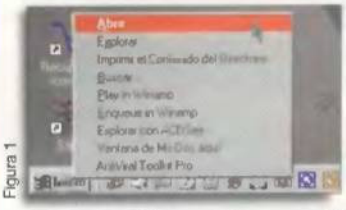


Figura 1

Figura 2

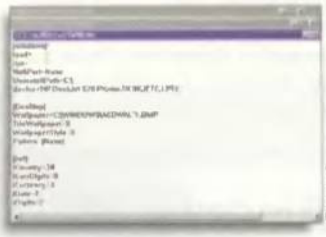


Figura 3

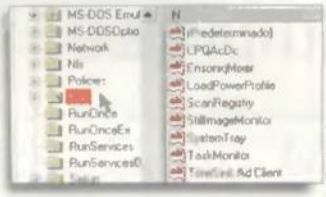


Figura 4

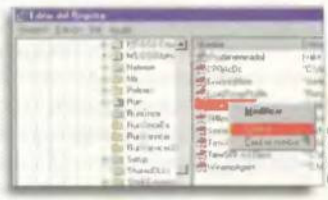


Figura 5

Internet

Abrir enlaces en la misma ventana

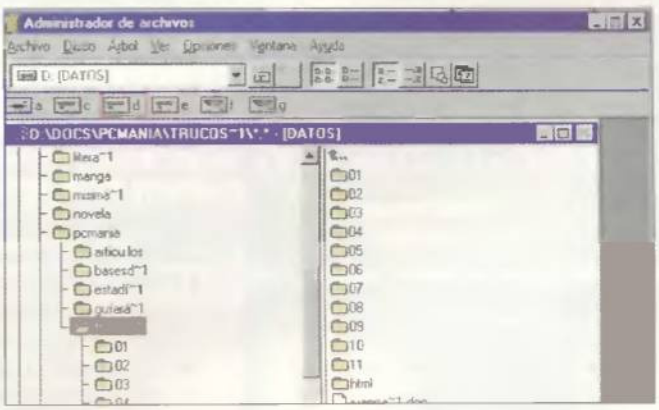
Fco. José Pérez Aniorte

En este gráfico hemos señalado el recorrido del puntero del ratón al "arrastrar" el enlace hasta el campo de dirección. Muchas veces cuando se navega por Internet y se pulsa un enlace, éste se abre en una ventana nueva, molestando, ya que después de llevar un rato navegando, se suelen abrir muchas ventanas ocupando un montón de espacio. Pues bien, esto se acabó... ¿Cómo? Muy fácil. Cuando se pulsa en un enlace que se vaya a abrir en otra ventana, no se debe pulsar, sino arrastrar dicho enlace hasta el campo de dirección. Hecho esto el enlace se abrirá en esa misma ventana pudiendo navegar mejor, ya que sólo se trabaja en una ventana. ■

Arrastrar el enlace sobre la ventana. El cursor cambia de aspecto cuando arrastramos un enlace sobre la ventana de dirección de Internet.

Windows 98

El administrador de archivos de Windows 3.1 en Windows 98


Antiguas versiones. Antiguo administrador de archivos de Windows 3.1 funcionando de forma correcta en Windows 98, eso sí, sin nombres largos.

Rafael Caballo Biescas (Teruel)

Pulsando en el botón Inicio, hay que seleccionar Ejecutar y, en el cuadro de diálogo que aparece, teclear Winfile... ¡Sorpresa! Ha aparecido el viejo conocido Administrador de archivos. Lástima que no soporte los nombres de más de ocho caracteres, pero es que todo no se puede tener... ■

Windows 98

Evitar la carga de los programas de la carpeta Inicio

Jordi Montornés i Daura (Tarragona)

Si por algún motivo muy concreto no nos interesa alguna vez cargar los programas de la carpeta Inicio durante el arranque de Windows, tan sólo deberemos mantener pulsada la tecla de mayúsculas cuando arranque del sistema. ■

MS-DOS

Formateo de discos duros sin mensajes ni preguntas

Luis Pérez Meliá (Valencia)

Para este truco hay que estar seguro de que queremos eliminar el contenido del disco duro. Hay que teclear format c: /autotest /u /q Donde /autotest formatea sin preguntar, /u hace un formateo incondicional y /q efectúa un formateo rápido. ■

Windows 98

Impresión del contenido de una carpeta

Manuel Prado Pascual (Astudillo, Palencia)

Muchos son los usuarios que comenzaron con el Spectrum. Pero muchos más los que trabajaron con MS-DOS, y que en ocasiones necesitaban hacer un listado con todos los archivos y directorios que contenía una determinada carpeta. Se sacaba una extensa lista por la impresora, generalmente de agujas y en un rollo de papel, en la cual se encontraban listados todos y cada uno de los ficheros, con sus datos de tamaño y fecha (al estilo de ImpPant en MS-DOS).

Pues bien, se puede hacer lo mismo bajo Windows 98, mediante un pequeño truco con el que se consigue un efecto idéntico, es decir, imprimir el contenido de una carpeta desde el Explorador de Windows. Para ello hay que seguir las siguientes instrucciones:

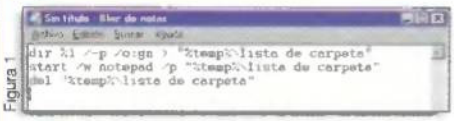


Figura 1

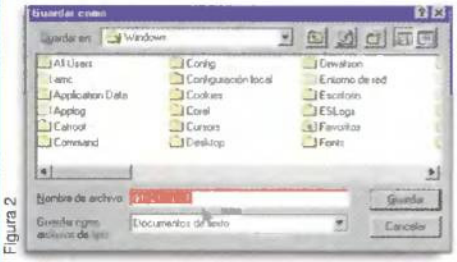


Figura 2

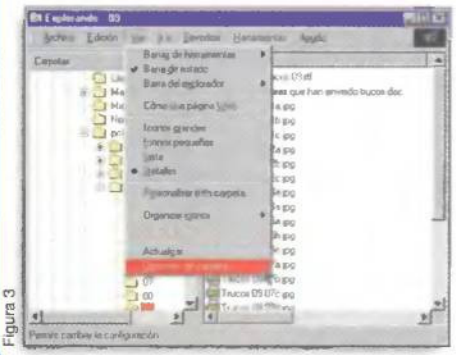


Figura 3

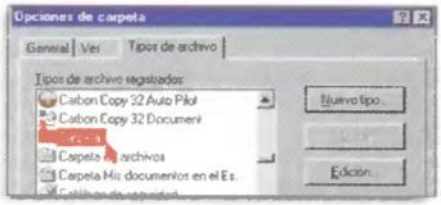


Figura 4

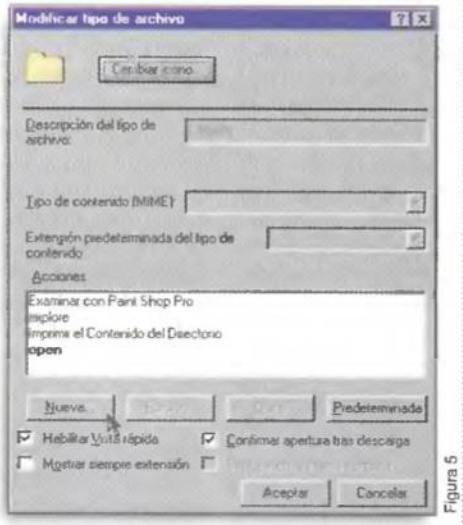


Figura 5

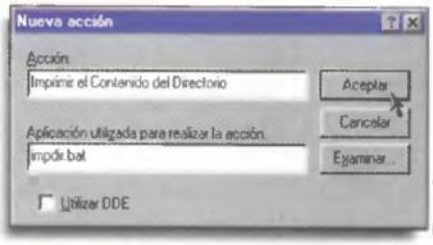


Figura 6

Figura 7

Figura 8

- Crear un nuevo archivo de texto con el Bloc de Notas (Notepad), u otro editor, en el que se escriban las siguientes líneas que también han sido representadas en la **Figura 1**:

dir %1 /-p /o:gn > "%temp%\lista de carpeta"
start /w notepad /p "%temp%\lista de carpeta"
del "%temp%\lista de carpeta"

- Posteriormente se guarda con el nombre impdir.bat, en el directorio C:\Windows (ver **Figura 2**). Se le puede dar cualquier otro nombre pero siempre con la extensión *.bat de archivo por lotes.
- Abrir el Explorador de Windows, y en el Menú "Ver" hay que elegir "Opciones de Carpeta" (ver **Figura 3**).
- Abrir la pestaña denominada "Tipos de archivo", buscar "Carpeta" y seleccionarla (ver **Figura 4**).
- Pulsar el botón "Edición" y en la nueva ventana hacer clic en el botón "Nueva" (ver **Figura 5**).
- Dentro de la ventana "Acción" se escribe, por ejemplo, "Imprimir el Contenido del Directorio" y en "Aplicación Utilizada" se pone el nombre del archivo creado, en el ejemplo hemos colocado impdir.bat (ver **Figura 6**).
- Cerrar sucesivamente todas las ventanas pulsando los correspondientes botones "Aceptar".
- A partir de ahora, cuando se haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier carpeta, existirá la nueva opción "Imprimir el Contenido del Directorio" (ver **Figura 7**) que permitirá imprimir todo su contenido en la impresora por defecto, como a la antigua usanza, tal y como se puede ver en la **Figura 8**. ■

Windows 98

Variaciones en el registro del sistema al instalar programas

Manuel Prado Pascual (Palencia)

El Registro de Windows es una herramienta muy potente a la hora de modificar parámetros al sistema, siempre y cuando se utilice con sumo cuidado. Una función muy eficaz es la de Exportación del Registro, y una aplicación muy útil del mismo, es ver cómo modifican los programas que instalamos en el ordenador dicho registro. Si viéramos cómo se han modificado, podríamos dar marcha atrás y dejar el registro del sistema tal y como lo teníamos antes de la instalación de un determinado programa. Para ver dichas modificaciones, haremos lo siguiente:

- Antes de instalar el programa, pulsamos sobre el botón "Inicio" de la barra de tareas y a continuación seleccionamos "Ejecutar".
- En el cuadro de diálogo escribimos "Regedit" y pulsamos "Intro".
- En el menú "Registro" hacemos clic en la opción "Exportar archivo del Registro" (ver **Figura 1**).
- Le damos un nombre, por ejemplo "antes", lo guardamos en una determinada carpeta (ver **Figura 2**)
- Cerramos el editor del registro.
- Instalamos el programa que queremos controlar.
- Volvemos otra vez al registro como hicimos en los dos primeros pasos, y de nuevo lo exportamos como en los pasos tercero y cuarto. Lo hacemos de nuevo en el mismo directorio y con otro nombre distinto, por ejemplo, "después". Tanto en este paso como en el cuarto, debemos comprobar que está seleccionado el botón de radio "Todo" (ver **Figura 3**).
- Cerramos el editor del registro.
- Salimos a una sesión MS-DOS, y dentro del directorio donde grabamos los archivos "antes.reg" y "después.reg" escribimos lo siguiente en la línea de comandos: fc ahora.reg despues.reg > cambio.txt y pulsamos la tecla Intro.

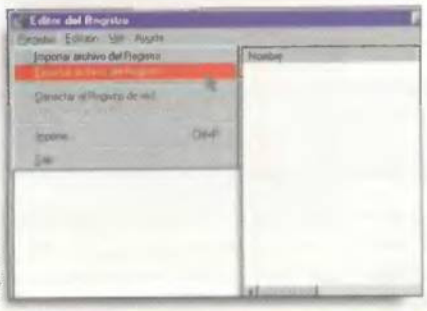


Figura 1

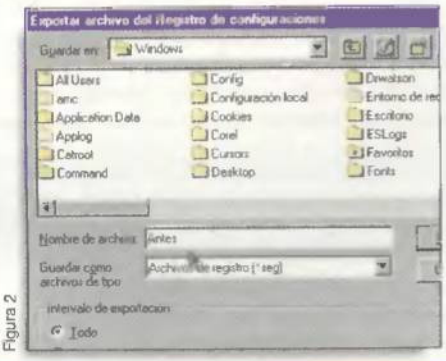


Figura 2

Figura 3

- Sólo hay que leer el fichero creado anteriormente (cambio.txt) con cualquier editor de texto, como el Bloc de Notas y ver cómo ha afectado la anterior instalación a los valores de dicho registro (ver **Figura 4**). Con esto, si tenemos algún problema con la desinstalación, podremos eliminar los cambios en los valores del registro encontrados en cambio.txt y listo. ■

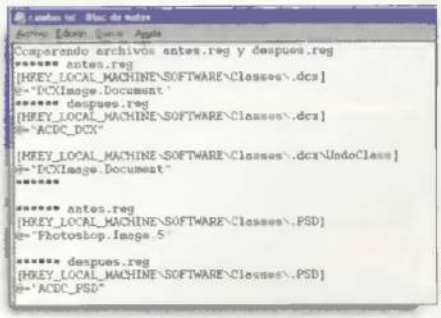


Figura 4

Windows 98

Eliminar el historial de "las ejecuciones" que han sido realizadas

José Robledo Reyes (Gerona)

En la opción "Ejecutar..." del Menú Inicio se va almacenando el historial con todos los programas ejecutados con éxito (ver **Figura 1**). Para borrar alguna o todas las entradas de esa lista, basta con seguir los pasos siguientes:

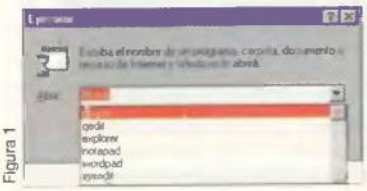


Figura 1

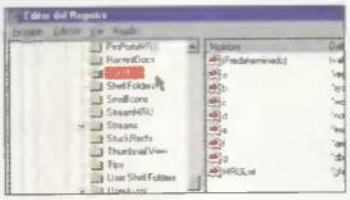


Figura 2

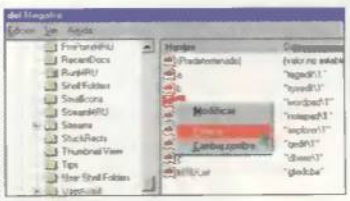


Figura 3

- Editar el registro de Windows haciendo clic en Inicio. Seleccionar Ejecutar y teclear Regedit en el cuadro de diálogo para arrancar el editor del registro.
- Situarse en HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RunMRu con lo que aparecerá la lista con el historial de los programas ejecutados (ver **Figura 2**).
- Ahora se pueden borrar elementos, tan sólo hay que seleccionarlo, hacer clic con el botón derecho sobre él y seleccionar la opción Eliminar en el menú contextual que aparece (ver **Figura 3**), o bien seleccionándolo y eligiendo Eliminar del menú Edición (ver **Figura 4**).
- Cerrar el editor del registro y reiniciar el sistema para que los cambios surtan efecto. ■

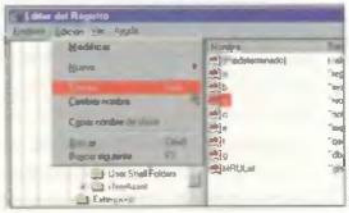


Figura 4

Múltiples configuraciones de hardware

Texto: RAMÓN ROS SANJUÁN

Dado que el número de interrupciones disponibles en el sistema es ciertamente limitado, la presencia de un elevado número de periféricos puede llegar a comprometer el buen funcionamiento del equipo. El uso de distintas configuraciones o perfiles de hardware es una forma muy recomendable de salir del paso en este tipo de situaciones.

Direcciones de interés

- **http://isaac-loh.freeservers.com/Troubleshooting.htm#conflict**
  Mr. Nice Guy® Computer Help Center— —Troubleshooting. Detección y solución de conflictos de hardware.
- **http://support.intel.com/support/videocapture/8062.htm**
  Troubleshooting Hardware Conflicts. Contiene nociones básicas sobre qué son y cómo se producen los conflictos de hardware.
- **http://www.cc.vt.edu/cc/us/docs/faqlib/Win95/faq4.htm**
  Win95 FAQ Part 4 Making your hardware work in Windows 95. Más información sobre hardware y conflictos en la versión 95 de Windows.

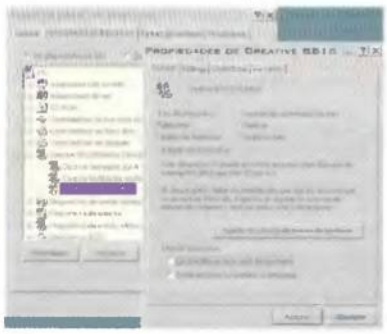
Significado de los iconos Grado de dificultad | Tiempo estimado | Peligros posibles

1 Crear una nueva configuración

Media
10-15 minutos
Ninguno

Lo primero es lo primero, y en nuestro caso esto pasa por confirmar que el problema que impide el correcto funcionamiento del hardware en cuestión esta motivado por la falta de recursos. Una vez comprobado este punto, procederemos a crear una nueva configuración para posteriormente trabajar con ella, sin que el sistema lleve a error por uno o más conflictos entre dispositivos.

1.1 Buscar un origen

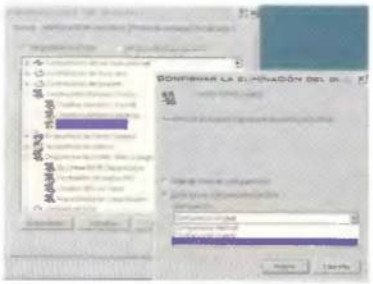


Estado del dispositivo. En este recuadro se confirma la falta de recursos del sistema.

Para comenzar es necesario hacer clic con el botón derecho sobre el icono de "Mi PC", seleccionar Propiedades y en el cuadro de diálogo pulsar sobre la solapa del Administrador de dispositivos. Un icono amarillo destacará el dispositivo conflictivo. Se pulsa de nuevo con el botón derecho sobre él, y se selecciona a su vez Propiedades. El resultado debería ser similar al obtenido en la imagen adjunta. Es importante comprobar que el problema radica, en efecto, en la falta de recursos, ya que la ausencia o mal funcionamiento de controladores presenta síntomas similares pero requiere de otras soluciones.

1.2 Recopilar los datos

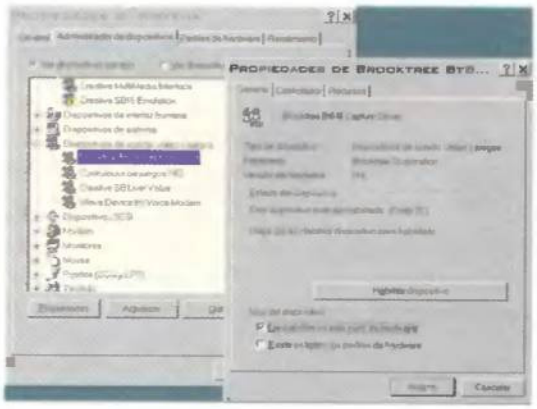
Utilizando el botón que aparece en el panel, se activa el agente para la resolución de conflictos de hardware. Este informará acerca de las interrupciones que el componente en cuestión puede utilizar y, si se utiliza una de las últimas versiones de Windows, informará incluso de los dispositivos que hacen uso de las mismas. Si la versión es relativamente antigua, habrá que tomar nota de las citadas interrupciones para, a continuación, proceder a identificar los dispositivos que las utilizan (para cada dispositivo presente será necesario consultar sus propiedades –seleccionándolo con el botón derecho– y pulsar después sobre la solapa "Recursos", donde aparece listada la interrupción que utiliza actualmente).



El perfil del hardware. Selección de esta opción de la que se eliminará el dispositivo seleccionado.

1.3 Establecer una configuración

En general, es aconsejable, cuando los recursos del sistema no son suficientes, mantener una configuración con los dispositivos de uso más frecuente, manteniendo otra separada para aquellos dispositivos que se empleen de forma esporádica. Una vez establecido qué periféricos estarán disponibles en cada una de ellas, habrá que crear las dos nuevas configuraciones (por motivos de seguridad no se efectuarán cambios en la configuración original). Para ello, sin abandonar la ventana de Propiedades del Sistema, se selecciona la solapa de Perfiles de hardware. A continuación se pulsa el botón Copiar y se introduce el nombre del nuevo perfil, repitiendo el proceso para crear la segunda configuración.



Operaciones de reahabilitación. La pantalla muestra la rehabilitación de un dispositivo previamente desactivado.

2 Modificar un perfil

Baja **5 minutos**

Eliminar el dispositivo equivocado

Una vez llegados a este punto, el sistema ya cuenta con tres configuraciones distintas (la original, que permanecerá inalterada y las dos recién creadas), pero por ahora las dos últimas son tan sólo copias de la primera. A continuación veremos cómo modificarlas para adaptarlas a cada necesidad específica.

2.1 Deshabilitar un dispositivo

Existen dos formas de liberar los recursos consumidos por un dispositivo: o bien deshabilitarlo o bien quitar el citado dispositivo del perfil de hardware que se está utilizando en esos momentos. Para utilizar la primera opción, hay que proceder una vez más a pulsar con el botón derecho del ratón sobre el icono que lo identifica en el Administrador de dispositivos, y a continuación seleccionar la casilla "Deshabilitar en este perfil de hardware" que aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo. Una vez deshabilitado una marca roja sobre su icono indicará que efectivamente el periférico no se encuentra disponible.

Marcar y deshabilitar. Basta con acceder a la ficha del dispositivo y marcar la casilla Deshabilitar en el perfil.

2.2 Quitar un dispositivo

Para quitar definitivamente un dispositivo, tras haber creado las distintas configuraciones en el paso anterior, se selecciona en el Administrador y se pulsa sobre el botón Quitar, lo que generará el cuadro de diálogo que aparece en la imagen adjunta. En él se selecciona la opción "Quitar de una configuración específica" y el perfil de hardware en el que se quiere suprimir. Cuando se reinicie el equipo utilizando el citado perfil el periférico habrá desaparecido de la lista a todos los efectos.

Eliminarlo al 100%. Para que un dispositivo quede eliminado de la lista del sistema y se pueda arrancar sin problemas de detección, debe accederse a la lista de propiedades del sistema y utilizar la opción quitar al seleccionar un dispositivo.

Y si todo falla...

Si, tras eliminar un periférico en el Administrador de dispositivos, los recursos que éste consumía siguen sin estar a disposición del sistema, cabe la posibilidad de que éste utilizara un controlador en modo real, en cuyo caso no sería suficiente con deshabilitarlo.
Si las circunstancias requirieren gran cantidad de dispositivos presentes en un mismo perfil de hardware, es recomendable el uso de periféricos USB, pues eso reducirá la cantidad de recursos del sistema consumidos.

Qué no hacer

Es necesario considerar detenidamente qué dispositivos van a ser eliminados, pues varios periféricos pueden depender de un mismo recurso (por ejemplo: escáner e impresora, todos los dispositivos conectados a la controladora USB, SCSI...).
Es conveniente utilizar nombres muy descriptivos a la hora de crear configuraciones, especialmente en el caso de que se vaya a efectuar un uso esporádico de las mismas.
Quitar un periférico en el administrador de sistemas sin hacer uso de distintos perfiles de hardware supondrá que Windows lo reconozca invariablemente en el próximo arranque.

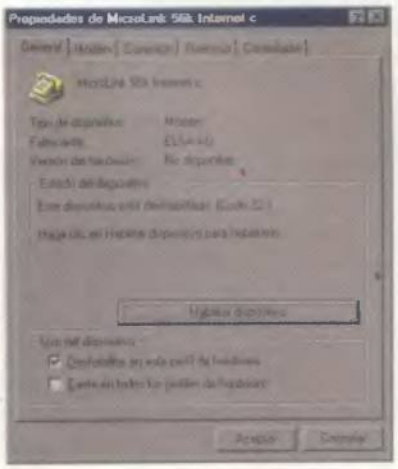
3 Vuelta a la normalidad

Baja **5 minutos**

Ninguno

Es más que probable que llegue el momento en que deseemos prescindir de alguno de los perfiles previamente definidos, o bien reactivar alguno de los dispositivos deshabilitados cuando ya no haya riesgo de conflictos. Nada más sencillo.

3.1 Reactivación de un dispositivo

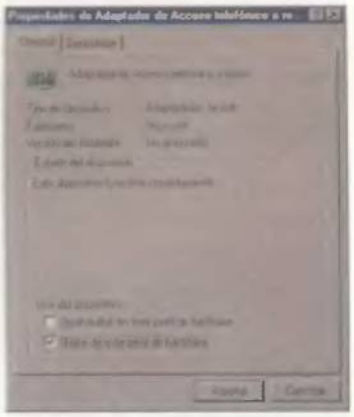


Reactivación automática. Cuando el dispositivo ya no está se activa el botón Habilitar.

Si a la hora de liberar recursos nos habíamos inclinado por la primera de las opciones del punto anterior, recuperar un periférico deshabilitado es tarea fácil. Una vez más se utiliza el icono de "Mi PC" para dirigirse al Administrador de dispositivos y desplegar el cuadro de propiedades del dispositivo en cuestión. Siguiendo las instrucciones que el mismo panel proporciona, bastará con pulsar sobre el botón "Habilitar dispositivo" para recuperar plenamente la funcionalidad del periférico previamente desactivado.

3.2 Eliminación de un perfil de hardware

Eliminar una determinada configuración de hardware tampoco presenta mayores problemas. Únicamente habrá que tomar la precaución de no arrancar el equipo con la configuración que se quiera eliminar. Una vez finalizada la carga de Windows, se despliega de nuevo las propiedades del sistema y se selecciona la solapa de Perfiles de hardware. En la lista que se muestra se selecciona la configuración que ya no resulta útil, se pulsa sobre el botón Eliminar y se confirma en el cuadro de diálogo que aparece a continuación.



Configuraciones de hardware. Al eliminar un componente de un perfil, el sistema debe arrancarse en otro perfil.

Dispositivos SCSI de almacenamiento

Si bien la imparable evolución de la informática personal plantea serios inconvenientes a la economía del usuario, no es menos cierto que también ofrece un lado sumamente positivo: tecnologías que hasta no hace mucho eran coto privado del mundo profesional hoy son asequibles para todos los bolsillos. Y los beneficios que representan también.

Texto: RAMÓN ROS SANJUÁN

Aunque para muchos hoy en día el bus SCSI no supone una novedad en absoluto, para la mayoría de los recién llegados al mundo de la informática esta clase de dispositivos representa todavía un enigma tan indescifrable como su propia pronunciación.
SCSI (léase escasi) son las iniciales de Small Computer System Interface (Interfaz de Sistema para Pequeños Ordenadores), y no es otra cosa que un protocolo diseñado durante la década de los ochenta para regular la comunicación entre el ordenador principal y los distintos dispositivos conectados a él.
Los numerosos dispositivos SCSI presentan una serie de

1 Elección de los componentes

Como ya es habitual en la informática actual, son varias las alternativas disponibles a la hora de actualizar nuestro sistema. Veamos algunas de las características a tener en cuenta en el momento de su adquisición.

1.1 Controladora y cables

La oferta no es tan amplia como en otros sectores. Pese a todo, son varios los fabricantes presentes en el mercado español, y también varios los productos que presentan. Lo más habitual es que dispongamos de una controladora especialmente adaptada al tipo de periférico en cuestión (incluso incluida con el dispositivo), pero siempre que sea económicamente viable, lo aconsejable es hacer un esfuerzo y optar por un modelo que incluya todas las capacidades y no por una de las versiones "recortadas". Así, estaremos en condiciones de ampliar el sistema sin tener que hacer frente a un nuevo desembolso, una vez comprobados los beneficios de esta arquitectura.
Especial cuidado hay que prestar a la elección de los cables. Si hemos adquirido un kit, normalmente estos formarán parte del mismo, pero si nos hemos decidido por una versión OEM, es más que aconsejable adquirir el cableado en un proveedor de toda solvencia.

Un buen equipo. Para disfrutar de SCSI, únicamente se necesita una controladora y su cable especial.

1.2 CD-R/RW

Los criterios en la elección de este tipo de dispositivos son los mismos que para un modelo IDE. Los más importantes son:
- El tiempo de acceso y la tasa de transferencia. Los últimos modelos permiten incluso regrabar discos compactos a 8x (1200 Kbs) y con una fiabilidad a prueba de bomba.
- Escoger un fabricante que ofrezca garantías. Especialmente en el caso de las grabadoras/regrabadoras, puede ser necesario actualizar el firmware del dispositivo para asegurar su perfecto funcionamiento.
- Por último, en el caso del lector CD, si disponemos de una tarjeta con entrada de sonido digital, es aconsejable adquirir un lector que ofrezca este tipo de salida.

Aparentemente igual. Aunque la estructura física es la misma, el panel posterior de un dispositivo SCSI posee una interfaz distinta del IDE.

En definitiva, un repaso a la guía de compras incluida en el CD puede ser providencial a la hora de decidir los futuros componentes del sistema.

1.3 Discos duros

En este aspecto, en cierto modo, jugamos con ventaja, pues las prestaciones de un disco duro SCSI siempre se sitúan por encima de lo habitual en el mundo IDE. Tanto en la tasa de transferencia (si optamos por uno de los discos de última generación) como en el tiempo medio de acceso a la información contenida en el disco, SCSI "juega en otra liga", por decirlo de algún modo. Será la economía y las necesidades personales del usuario quienes le inclinen por alguno de los muchos modelos comercializados en la actualidad.

El estándar IDE. El interfaz IDE, conocido por la mayoría, es más pequeño que los SCSI.

ventajas que los han situado históricamente en un segmento superior al de los tradicionales periféricos IDE.
En primer lugar, una única controladora es capaz de direccionar hasta siete dispositivos frente a los cuatro como máximo que posibilita el estándar EIDE. En segundo lugar, las transferencias a través de un bus SCSI alcanzan velocidades superiores, tanto en punta como en transferencia sostenida, a las de su competidor. Las sucesivas revisiones del primer estándar han ido aumentando las capacidades de SCSI, y actualmente las tasas máximas de transferencia se sitúan en el ámbito de los 160/320 Mb/s.
Finalmente, el bus SCSI presenta una autonomía mucho mayor respecto del procesador. en comparación con un típico sistema EIDE, esto es, el procesador no interviene prácticamente durante las operaciones de Entrada/Salida, convirtiéndole en el protocolo obligado para entornos multitarea.
Son estas dos últimas características las que hacen de él el sistema ideal para los asiduos a "quemar" discos compactos, pues las operaciones transcurren en un sistema mucho más estable que en un entorno similar bajo protocolo IDE.
Pero como no todo iban a ser ventajas, los partidarios de los dispositivos SCSI han tenido que afrontar dos inconvenientes casi históricos.
Por un lado, el precio de un sistema SCSI lo convertía en algo prohibitivo para el usuario doméstico. Afortunadamente, el devenir de la informática ha convertido esta tara en algo del pasado, y el precio de los periféricos SCSI en la actualidad es sólo ligeramente superior al de sus equivalentes en el sistema IDE. Aun así, cabe destacar que el usuario habrá de afrontar la compra de una controladora adecuada, pues a diferencia de las controladoras tradicionales ésta no viene habitualmente incluida en la placa.
Y en segundo lugar, es un convencimiento extendido que los dispositivos SCSI son especialmente difíciles a la hora de configurarlos de un modo correcto. Nuevamente, la actualización de los antiguos estándares ha relegado ese convencimiento al nivel de superstición. Nosotros, por nuestra parte, intentaremos aportar nuestro granito de arena desde estas páginas presentando un montaje típico compuesto por un disco duro, un lector y una grabadora de CDs funcionando en un bus SCSI.

Direcciones en internet

- **http://www.scsifaq.org**
Contiene toda la información imaginable acerca del bus SCSI y su configuración.
- **http://www.adaptec.com**
Es la dirección del principal fabricante de controladoras SCSI.
- **http://paginas.deagrapa.com/tecnologia_y_ciencia/aarcev/varios/scsi.html**
Más información sobre el bus SCSI, esta vez en castellano.

Y si todo falla

Si desafortunadamente el sistema no parece reconocer los nuevos dispositivos instalados, será necesario seguir la habitual lista de comprobaciones:
- En primer lugar, comprobar de nuevo que tanto las direcciones asignadas como la terminación de los distintos componentes se hallan correctamente configuradas.
- Comprobar que el/los dispositivos conflictivos se hallan, efectivamente, conectados a la correspondiente toma de alimentación.
- Comprobar que no existe ningún conflicto en cuanto a IRQ entre la controladora y el resto de dispositivos PCI.
- Comprobar la correcta conexión del cable de datos (el pin 1 de cada componente correctamente alineado con los del resto).
- Comprobar, especialmente, si la placa base es "veterana", que el bus PCI seleccionado soporta transferencias Bus Master.
- Comprobar que el cableado funciona correctamente.
- Si tras estas comprobaciones algún dispositivo sigue dando problemas, cabe considerar la posibilidad de que no funcione correctamente. Comprobaremos el funcionamiento del resto de dispositivos tras desconectarlo del bus.

2 Instalación de la controladora y cableado

La controladora es el "cerebro" de nuestro sistema de almacenamiento. Por ello conviene prestar especial atención a su instalación y configuración, pues eso evitará posteriores dolores de cabeza.

2.1 La controladora

Su instalación no difiere de la de cualquier otra tarjeta PCI. Así pues, comenzaremos por desconectar el equipo de la red de alimentación y procederemos a buscar un slot disponible. Es conveniente asegurarnos de que el slot en cuestión soporta transferencia bus master, aunque en equipos de reciente factura esto es prácticamente seguro. Procurando no tocar los contactos de la tarjeta, procederemos a insertarla y una vez asegurada su conexión la fijaremos en su posición. Finalmente nos remitiremos a la documentación del fabricante para averiguar el número de orden que ocupará dentro de la cadena SCSI. En los modelos actuales, la dirección será por defecto la 7, siendo posible alterar este ajuste desde la BIOS de la propia controladora.

El puerto es especial. En una controladora SCSI, lo único especial es el puerto, algo más largo que en una interfaz IDE.

2.2 Cableado

Si el proveedor es de toda solvencia, no debería haber ningún problema a la hora de la instalación. Pese a todo, es aconsejable comprobar que la extensión del mismo no supera las longitudes máximas estipuladas (algo especialmente improbable siendo el montaje que nos ocupa de tipo interno). En general, su longitud nunca debería ser mayor de lo estrictamente necesario para la conexión de los distintos periféricos. Una última comprobación para los usuarios especialmente puntillosos es la de que su impedancia se sitúe entre los 90-130 Ohmnios.

De gran longitud. A la hora de comprar el cable es conveniente comprar uno de gran longitud para salvar la distancia del dispositivo.

3 Preparación e instalación de los dispositivos

Llegamos a la parte destacada de toda instalación SCSI: la asignación de direcciones y terminación de la cadena. Si ponemos un mínimo de cuidado en ello, los problemas deberían brillar por su ausencia.

3.1 Asignación de direcciones a los dispositivos

Una para cada uno. Las direcciones se reparten de manera óptima entre todos los dispositivos.

Dispositivos distintos tienen direcciones distintas, esa es la regla de oro en el mundo SCSI. Tras comprobar la dirección asignada a la controladora en el punto 2.1., habremos de asegurarnos de que ningún otro dispositivo emplea esa misma dirección (típicamente, SCSI ID 7). Asimismo, es conveniente asignar al disco duro la dirección 0, ya que algunas controladoras requieren que ésta esté ocupada por el dispositivo de arranque, lo que nos deja cinco direcciones disponibles para el resto de dispositivos. Para asignar una determinada SCSI ID a cada uno de ellos, habremos de referirnos al correspondiente manual del usuario, pues este proceso se efectúa tradicionalmente mediante la configuración de una serie de jumpers. Por otro lado, si los componentes seleccionados soportan la norma SCAM, podremos configurar nuestra controladora a través de la BIOS para que asigne sus direcciones dinámicamente, lo que simplificará enormemente el proceso.

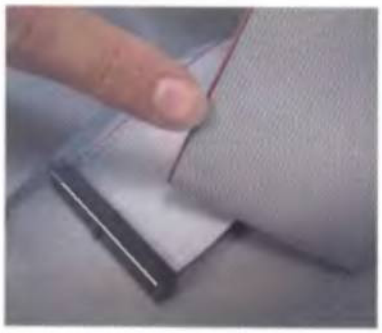
3.2 Terminación de la cadena

Configuración del jumper. Para activar el dispositivo se deberá posicionar un jumper.

Por último, habremos de asegurarnos de que los dispositivos situados en ambos extremos de la cadena tienen la terminación activada. En el caso de la controladora, si efectivamente se sitúa en uno de los extremos, esta función se activa de nuevo típicamente en la BIOS (los modelos más avanzados incluso incluyen la opción "auto", que nos asegurará un comportamiento correcto en cualquier caso), aunque en función del modelo habremos de seguir una vez más las instrucciones del fabricante. En cuanto a los dispositivos, típicamente dispondrán de un jumper encargado de informar si el periférico termina la cadena SCSI. Comprobaremos que únicamente el/los situado(s) en el extremo físico del bus tienen su terminación activada.

3.3 Conexión de los dispositivos

Si hemos seguido los pasos anteriores, el resto de la instalación no debería presentar mayores problemas, pues se reduce a la conexión física de los dispositivos al bus. No obstante, es importante prestar especial atención a la hora de conectar el cableado correctamente. A saber, el pin 1 de la controladora coincidiendo con el pin 1 de cada uno de los dispositivos (para asegurarnos utilizaremos el extremo del cable de datos teñido de rojo), así como asegurarnos de que cada uno de los periféricos está conectado a su vez a la fuente de alimentación.



La línea roja. El cable SCSI, al igual que IDE, poseen una línea roja, principio y final, que determina su punto 0 y 1, respectivamente.

4 Últimos retoques

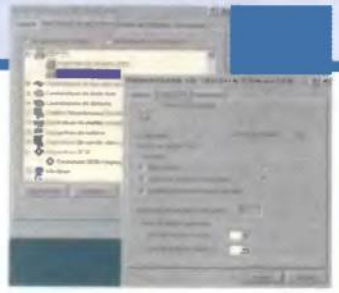
Una vez concluido el proceso físico de la instalación, procederemos con la carga del software asociado y a refinar, por último, la configuración de los componentes.

4.1 Ajustes de la BIOS

Tras restaurar la alimentación al sistema, procederemos a iniciarlo. Tras la carga de las BIOS de la tarjeta de vídeo y del propio sistema, tendrá lugar la de la BIOS de la controladora. Acce-deremos a ella mediante la combinación de determinadas teclas y en primer lugar comprobaremos que la terminación de la controladora está fijada en "Auto" o, en su defecto, en la posición correspondiente al bus (activada si la controladora se sitúa en uno de los extremos del bus o desactivada en caso contrario). A continuación comprobaremos los ajustes de cada dispositivo. Generalmente, éstos se limitarán al control de paridad (aconsejable activarlo si el dispositivo lo soporta) y la posibilidad de iniciar una transferencia síncrona (Sync Negotiation) o de banda ancha (Wide). Tendremos remitimos una vez más a las características de cada dispositivo, aunque generalmente el modo Sync será admitido por todos mientras que el Wide estará limitado al disco duro. El manual será la referencia obligada.

Configuración BIOS. Desde el arranque se configura el dispositivo SCSI.

4.2 Ajustes en Windows



Ventana de sistema. Las propiedades del dispositivo muestran su estado.

Si todo ha ido bien, el sistema se iniciará normalmente (aunque seguramente la velocidad de carga habrá aumentado perceptiblemente) y en pocos segundos tendremos ante nosotros el familiar escritorio de Windows. Desde aquí pulsamos con el botón derecho sobre Mi PC y seleccionamos propiedades para acceder al administrador de dispositivos. Comprobaremos que el único periférico que aparece bajo "Dispositivos SCSI" es la controladora, mientras que tanto las unidades CD como el disco duro aparecen en su posición habitual. Accediendo a las propiedades de cada uno de ellos podremos ajustar los parámetros de Desconexión (conveniente activarlo para reducir el consumo de energía) y Transferencia Síncrona (de acuerdo a las capacidades de cada dispositivo), con lo que habremos finalizado por completo el montaje. ■

Concurso

DELUXSCAN S770

La mejor visualización de imágenes en 17 pulgadas

CARACTERÍSTICAS

DeluxScan S770

1. **Tubo Catódico:** 17" (área de visualización 16")
2. **Resolución máxima:** 1280 x 1024 no entrelazado. 0.27
3. **Señales en entrada:** RGB analógica 0.7V p.p. 75 Ohm
4. **Sincronismo horizontal:** Frecuencia de 30 a 70 KHz
5. **Sincronismo vertical:** Frecuencia de 50 a 150 Hz
6. **Banda vídeo pasante:** 108MHz (-3dB)
7. **Reconocimiento modos vídeo:** Automático
8. **Conector de señales:** Cable de señal conectado
9. **Alimentación eléctrica:** 100-240 V c.a. 50/60 Hz (Universal)
10. **Consumo:** 90W
11. **Dimensiones (en mm):** 416 x 416 x 447
12. **Peso:** 16 Kg
13. **Seguridad:** Aprobado por UL, CSA, DHHS, N, D, FI, S, CE.
14. **Ergonomía:** TÜV-GS, ISO-9241-3 y TCO.
15. **Compatibilidad:** PC y Macintosh.

Sorteamos

Monitores HYUNDAI DeluxScan S770

Bases del concurso

1.-Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista PCmanía. Apartado de correos 328. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " CONCURSO DEL MES SEPTIEMBRE"

2.- Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán SIETE que ganarán un MONITOR DELUXSCAN S770 . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista PCmanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso MR MICRO y HOBBY PRESS.

Con la colaboración de:

Cupón de participación en página 194

Windows y el CD-ROM

Como ocurre con cualquier otro dispositivo, Windows es el encargado de controlar el funcionamiento de los lectores de CD-ROM, y de proporcionar algunas herramientas que permiten sacar el máximo partido a los discos compactos, ya estén grabados con datos o con pistas de audio.

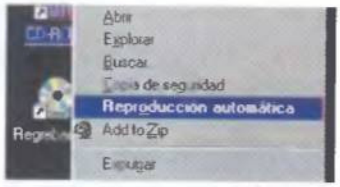
Texto: FCO. JAVIER RODRÍGUEZ

Las unidades de CD-ROM se han convertido en un periférico crucial para cualquier sistema informático. Cuando se introduce un CD-ROM con una aplicación en la unidad lectora, la mayoría de las veces, automáticamente, se ejecuta un programa que permite instalar la aplicación u otra operación. Si se trata de un CD de música, basta cerrar la bandeja para empezar a escuchar el disco, sin pulsar ningún botón. De esta forma funcionan los CD con Windows desde su versión 95. Un método realmente cómodo del que descubrimos todas sus posibilidades para dominarlo sin problemas.

Autoejecución

Gracias a la autoejecución, los CD se arrancan automáticamente tras insertarlos en el lector

Si después de insertar un CD en la unidad lectora se pulsa dos veces sobre su icono en "Mi PC", se producirá la reproducción automática.
Si se pulsa con el botón derecho del ratón sobre el icono, aparecerán las opciones de su menú contextual, entre las que se encuentra el comando "Reproducción automática" en negrita. Esto significa que esa será la opción que se ejecutará si se pulsa dos veces sobre el icono. Si se escoge la opción "Abrir", se podrá visualizar el contenido del CD en una ventana normal de Windows. En todos los CD con Reproducción automática existe un fichero en su directorio raíz llamado "AUTORUN.INF", que es el encargado de decirle a Windows que contiene información sobre qué programa debe arrancar de forma automática. Como cualquier archivo INI, se puede pulsar dos veces sobre él para editarlo en el Bloc de notas, ya que no es más



Acceso directo. Pulsando el botón derecho encontraremos este acceso.

Solo tres líneas. Estos comandos ejecutan el CD automáticamente

que un archivo de texto. La estructura mínima de uno de estos archivos es:

[autorun]
OPEN=programa.exe
icon=icono.ico

El encabezado "[autorun]" indica que lo que viene a continuación es información de autoejecución. El comando OPEN indica el programa que se debe ejecutar nada más introducirse el CD, mientras que "icon" señala al archivo de icono del CD que se mostrará en Windows. Ambos archivos, el ejecutable y el de icono deben estar también en el directorio raíz del CD-ROM.
El truco más conocido para evitar la autoejecución de un CD cuando éste se introduce en la unidad lectora de CD-ROM consiste en mantener pulsada la tecla de mayúsculas desde el momento en el que se inserta el CD hasta que la luz del lector deja de parpadear. Sin embrago, para evitar tener que hacer esto cada vez que se utilice un CD, se puede deshabilitar la función de autoejecución de forma continua. Para ello sólo hay que dirigirse al Administra-dor de dispositivos –pulsar con el botón derecho sobre "Mi PC", seleccionar "Propiedades" y pulsar la solapa "Administrador de dispositivos"– y pulsar dos veces sobre la unidad de CD-ROM instalada. En el cuadro de diálogo de propiedades de la unidad CD, en "Configuración", existe una casilla denominada "Notificar la inserción automáticamente". Si se deja sin marcar esa casilla, los CD no se reproducirán automáticamente al introducirlos en la unidad, después de reiniciar el ordenador.

Propiedades. Esta casilla permite desactivar el arranque automático.

Algunas recomendaciones

Los lectores de CD-ROM, como todos los dispositivos controlados por Windows, necesitan de un "driver" o controlador para funcionar correctamente. Es necesario actualizar estos controladores para mejorar el rendimiento de los CD.

Si se tiene una unidad de CD-ROM antigua, de simple o doble velocidad, se puede "engañar" a Windows e indicarle que se trata de una unidad de cuádruple velocidad, con lo que se observará una sensible mejora en su rendimiento. Para ello hay que dirigirse a las Propiedades del sistema –a través del Panel de control o pulsando con el botón derecho del ratón sobre "Mi PC" y seleccionando "Propiedades"– y en la solapa "Rendimiento" pulsar el botón "Sistema de archivos". En el nuevo cuadro existe una solapa llamada "CD-ROM", que contiene un control para aumentar la

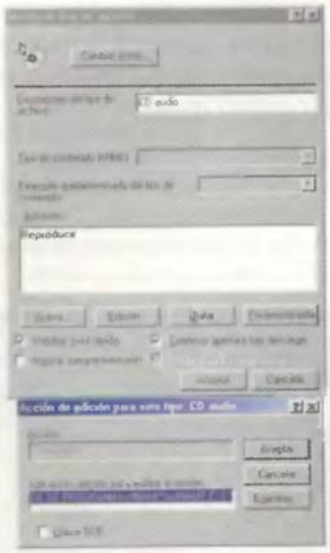
Optimización. Con este pequeño truco se puede aumentar el rendimiento de la unidad lectora de CD.

Windows y CDs de audio

Como ya hemos comentado, Windows es capaz de reconocer automáticamente si el CD que se ha introducido en la unidad contiene pistas de audio, momento en el que lanzará el programa que permite reproducir los discos compactos.

Por defecto, el programa que se encarga de esta función es el "Reproductor de CD", cuyo ejecutable se encuentra en la carpeta de Windows con el nombre "Cdplayer.exe". Sin embargo, es posible cambiar el programa que automáticamente reproduzca las pistas de audio. Es una cuestión de asociación de archivos. Para hacer esto hay que abrir cualquier ventana de Windows y seleccionar "Ver/Opciones de carpeta", para luego dirigirse a la solapa "Tipos de archivo". En la parte izquierda del cuadro de diálogo se encuentra un lista de todos los tipos de archivo registrados por Windows. Se puede pulsar en el teclado "CD" para que la lista encuentre el tipo "CD audio". Si se pulsa dos veces sobre esta entrada, se abrirá un nuevo cuadro de diálogo llamado "Modificar tipo de archivo" en el que se pueden ver las acciones asociadas a los archivos de audio. En la mayoría de los casos, en esta lista sólo se encuentra el comando "Reproducir" en negrita –lo que significa, como se ha explicado antes, que será el comando que se ejecutará automáticamente cuando se pulse dos veces sobre un archivo de este tipo–. Después de pulsar dos veces sobre el comando "Reproducir", aparece un nuevo cuadro de diálogo, "Acción de edición para ese tipo: CD audio", que incluye el campo de texto "Aplicación utilizada para realizar la acción". En este campo de texto se debe escribir la nueva aplicación, con su ruta, que se quiere que ejecute las pistas de CD audio. Esta operación de cambio de programa es interesante ya que muchas veces, y si se utiliza durante mucho tiempo un programa en particular para reproducir pistas de audio, se puede escribir los títulos de las canciones y el nombre de los discos para que esta información aparezca en el programa. Si el programa se cambia, todos estos datos se pierden. En el caso del Reproductor de CD de Windows, los datos de nombre de canciones y discos se almacenan en el archivo "cdplayer.ini", de la carpeta de Windows.

La elección. En apartado se puede seleccionar el reproductor preferido.



Modificar el archivo. En esta ventana se debe cambiar el ejecutable.

CDPlayer. En este archivo se guarda la información sobre el CD de audio.

Cada pista de un CD de audio, correspondiente a cada canción del disco, se visualiza en Windows como un archivo con extensión CDA. Se puede pulsar con el botón derecho del ratón sobre el icono de la unidad lectora de CD-ROM cuando se tiene un CD de audio insertado, y seleccionar "Abrir" para ver tantos ficheros de este tipo como canciones tiene el disco. Si se pulsa dos veces sobre un archivo CDA, éste se reproducirá. Si se pulsa sobre él con el botón derecho del ratón, aparecerá su menú contextual con las opciones asociadas, que dependen del programa reproductor de audio que utilice, aunque siempre existirá un comando "Play" o "Reproducir". Los archivos CDA, como cualquier otro tipo de archivo en Windows, se pueden someter a acciones como la de creación de accesos directos. Se puede probar a arrastrar uno de estos ficheros al escritorio de Windows para reproducir las canciones favoritas, siempre y cuando se tenga dentro el disco al que pertenecen.

El paso final. Tras cambiar el reproductor, ya se puede utilizar sin problemas.

caché suplementaria –cuanto mayor sea más rápido funcionará el CD– y una lista "Optimizar esquema de acceso para" en la que se puede seleccionar "Velocidad cuádruple o superior".

- En el Administrador de dispositivos se puede pulsar dos veces sobre la unidad de CD-ROM instalada para ver sus propiedades –ya se ha explicado anteriormente a la hora de evitar la ejecución automática–. En ese cuadro existe una casilla llamada "DMA". Si se puede arcar esa casilla, y después de reiniciar el ordenador sigue marcada, eso significa que aumentará el rendimiento del CD-ROM. Si no se puede activar es que el modelo de CD-ROM instalado no soporta esa característica.
- En el Panel de control hay un icono llamado "Multimedia". Si se pulsa dos veces sobre él y se selecciona la solapa "Música de CD" se puede acceder a opciones como la de predefinir el volumen de la música de CD por defecto o indicar la unidad de CD-ROM, en el caso de tener varias instaladas, predeterminada para reproducir pistas de audio. ■

Música de CD. Desde esta parte de la configuración se puede predeterminar la unidad escogida para reproducir música .

Añadir temas al escritorio

Posiblemente la opción más utilizada en un sistema Windows es jugar al solitario. Y la segunda customizar el escritorio, añadiendo temas (themes) y pieles (skins). Los usuarios de Linux no se quedan atrás y en este caso se puede decir que la variedad es incluso mayor.

Texto: RAFAEL HERNÁNDEZ

La razón estriba en que mientras que Windows sólo cuenta con un sistema gestor de ventanas y una sola interfaz de escritorio, Linux cuenta con más de diez sistemas gestores de ventanas, (window managers) y con dos sistemas diferentes de escritorio GNOME y KDE y con otro en desarrollo, EAZEL, con lo que las posibilidades aumentan en proporción al número de combinaciones posibles, aunque también hace que sea más complicado decidirse por la combinación que satisface las preferencias tanto ergonómicas como estéticas. ■

1 Obtener el tema

Es importante decidir el tipo de gestor de ventana que se quiere utilizar a priori, pues los temas que se instalen en un gestor no funcionarán con el resto.

Se pueden bajar temas en http://www.themes.org (ver la **Figura 1**) que dirigirá a cada usuario a los sitios específicos de cada gestor y escritorio en particular:
http://kde.themes.org para KDE (ver la **Figura 2**).
http://gtk.themes.org para GNOME
http://e.themes.org para Enlightement (ver la **Figura 3**).
http://wm.themes.org para WindowMaker
En www.themes.org se pueden encontrar numerosas pantallas de ejemplo que ayudarán al usuario a decidir qué tema quiere instalar. En nuestro caso, nuestro tema favorito es el de la película "The Matrix", así pues habrá que dirigirse a la sección de temas para KDE y The Matrix (ver la **Figura 4**).
En general los temas se distribuyen como ficheros empaquetados con "tar" y comprimidos con "gzip" y tendrán la extensión .tar.gz. Algunos gestores de ventanas pueden trabajar con los ficheros comprimidos mientras que otros no, por lo que habrá que descomprimirlos con el comando gunzip y desempaquetarlos con tar xvf.

Figura 1

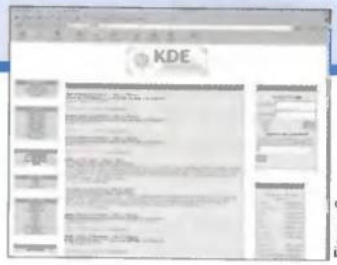


Figura 2

Figura 3

Figura 4

En este artículo nos referimos a KDE y a GNOME, y para otros gestores de ventanas los procedimientos serán parecidos. En el caso de GNOME o KDE no es necesario ni descomprimir, ni desempaquetar el tema obtenido de Internet pues ambos entienden el formato .tar.gz

2 Instalar el tema en KDE

Para instalar un nuevo tema en KDE es necesario ejecutar el KDE Control Center, en el menú Desktop y submenú Theme Manager.

El Theme Manager (ver la **Figura 1**) tiene tres lenguetas, la que interesa en este momento es la que tiene el título "Installer", que suele ser la que aparece primera. Pulsando el boton "Add" (Añadir) aparecerá una estructura de directorios con los que es posible navegar hasta el lugar donde se ha descargado el fichero de Internet (ver la **Figura 2**).
El lugar más apropiado para el caso de los temas de KDE es /usr/share/apps/kthememgr/Themes, pues éste es el directorio por defecto, aunque puede ser cualquier otro. Si se descarga en /usr/share/apps/kthememgr/Themes el tema podrá ser compartido por otros usuarios aunque será necesario ser el usuario root para poder copiar algo a este directorio. Una vez añadido a la lista se selecciona y simplemente pulsando en el botón Apply y OK se activará de ahora en adelante (ver la **Figura 3**). KDE utiliza su propio gestor de ventanas, kwm, y no funciona bien con gestores diferentes, por lo que la instalación de temas en KDE es más sencilla que para GNOME.

Figura 3

Figura 1

Figura 2

3 Instalar el tema en GNOME

Para el caso de GNOME hay que tener en cuenta diversas características de este entorno, pues en función de ellas habrá que hacer algunas cosas adicionales.

Tales consideraciones se refieren a los colores, tipos de letras y texturas de GNOME junto a los colores, esquemas de widgets y texturas del gestor de ventana que dependiendo de la distribución utilizada, el gestor de ventanas variará aunque el sistema preferido por GNOME y el usado por defecto en la mayoría de las distribuciones es Enlightement (también conocido como E). En este caso será posible utilizar temas tanto de GNOME como temas de Enlightement, aunque habrá que obtenerlos de sitios diferentes. La instalación es también ligeramente diferente.
Para instalar un nuevo tema en GNOME hay que ir al GNOME Control Center, en el menú Desktop y submenú Theme y pulsar en el botón "Install New Theme" (Instalar un Nuevo Tema). Aparecerá una ventana de diálogo donde se puede elegir el fichero comprimido que se ha obtenido de Internet (ver la **Figura 1**). Tras pulsar OK se instalará el tema. Como en el caso de KDE los ficheros de temas pueden residir en cualquier directorio y el directorio por defecto para GNOME es /usr/share/Themes.
Los temas de Enlightement se encuentran en la secuencia /usr/share/enlightement/themes y deben copiarse y extraerse en ese directorio. Enlightement no entiende el fichero empaquetado y comprimido por lo que habrá que descomprimirlo y desempaquetarlo. La herramienta de configuración de Enlightement es e-conf, que puede ejecutarse desde un terminal de línea de comandos, aunque es más cómodo emplear el GNOME Control Center, en el menú Window Manager, pulsando el botón "Run Configuration Tool For Enlightement" (ver la **Figura 2**).

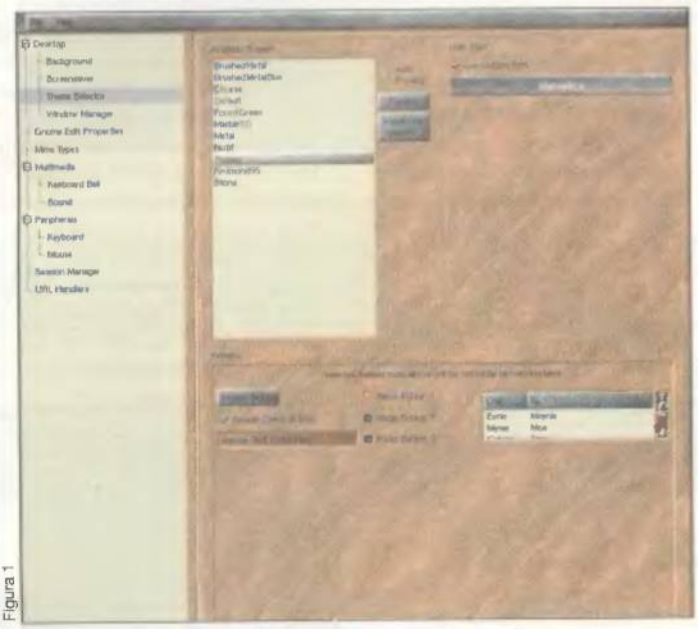


Figura 1

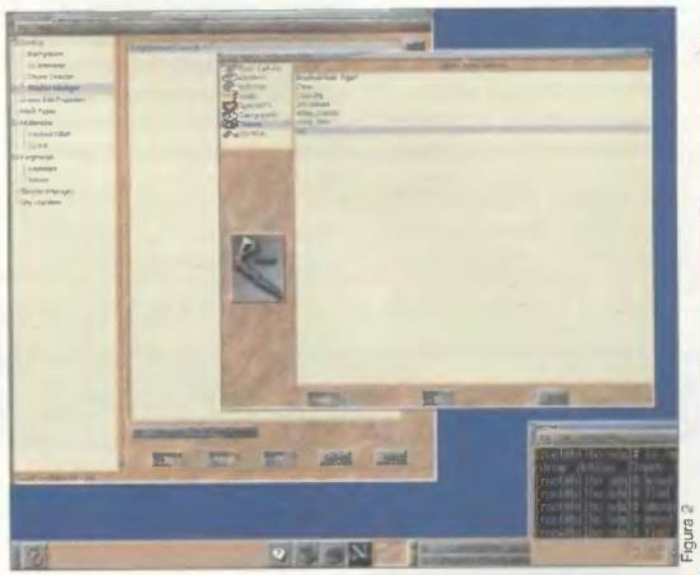
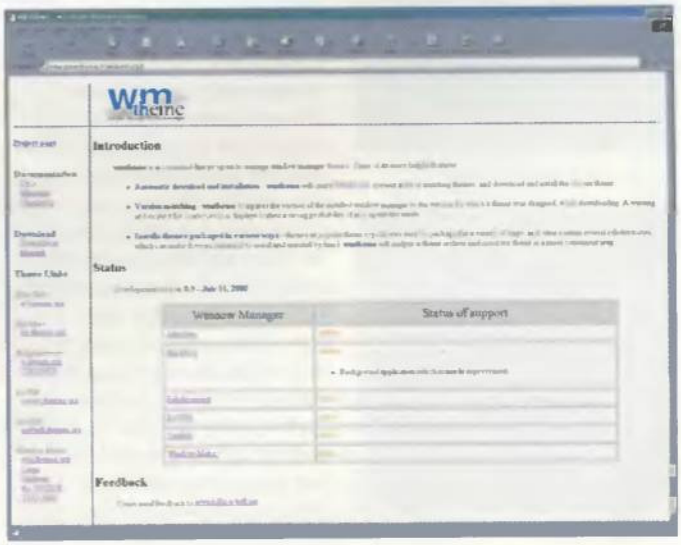


Figura 2

4 Utilizar wmtheme

Si todos los pasos anteriores parecen muy complicados es posible emplear una pequeña utilidad que realizará casi todo el trabajo por nosotros.

Esta utilidad se llama wmtheme y se puede encontrar en la dirección http://wmtheme.snowblind.org.
wmtheme es un script Perl que se ejecuta desde la línea de comandos y simplifica enormemente la gestión de temas. Entiende de temas para la mayoría de los gestores de ventanas.
Para instalar el tema simplemente se ejecuta el script con la opción –get y el nombre del tema que se quiere obtener. wmtheme se conectará a www.themes.org y buscará un tema con ese nombre que sea válido para el gestor de ventanas. Después de obtener el tema, lo desempaqueta e instala en el lugar correcto. Si al usuario el tema no le gusta demasiado se puede deshacer de él con la opción -backstep.
Ahora bien, esta utilidad está todavía en fase de desarrollo y requiere el intérprete de Perl, por lo que sólo será apta para aquellos que tengan ganas de experimentar con nuevas cosas. ■



Configuración del acceso a Internet

Linux es una criatura de Internet, su mejor y más lograda creación. Tradicionalmente se ha venido enfocando desde el punto de vista de servidor, siendo hoy por hoy el sistema con más presencia en este campo. Sin embargo, la parte cliente de Linux en cuanto a comunicaciones es simplemente impresionante. Si queremos disfrutar de lo mejor de Internet conectemos con Linux. No nos defraudará.

Texto: MIGUEL ÁNGEL LLADÓ

Es así. Como servidor Web, Linux ha triunfado con Apache. Como servidor de correo con Sendmail también. Y como DNS con Bind. A esto le podríamos añadir un largo etcétera de servicios, antiguos y nuevos, que convierten nuestro sistema en la mejor plataforma de servidor que existe actualmente. Pero ¿qué pasa con Linux como cliente? Su situación actual es inmejorable. La comunidad de creadores de Linux llevan aportando, desde hace tiempo, nuevas herramientas que hacen más fácil navegar por Internet. Conectar con un modem o con una tarjeta RDSI ya no es tan complicado, y una vez enganchados a la Red existen multitud de aplicaciones que permiten hacer de todo: Netscape, clientes FTP gráficos, programas de correo, de chat, etc. Cualquiera de las distribuciones de Linux existentes traen un nutrido paquete de herramientas para gozar de Internet al máximo. Y es más rápido, eficiente y preciso que cualquier Windows. Ahora vamos a demostrarlo.

¿Qué hardware elegir?

Como siempre, hay que tener cuidado a la hora de seleccionar el hardware con el que vamos a conectar. Como punto de partida olvidaremos los problemáticos y poco eficaces Winmodem. Si ya servían de poco en Windows, en Linux apenas podremos usarlos. Servirá, pues, un modem interno activo o, mejor y más sencillo de configurar, uno externo. De momento hay que evitar los USB. Con las RDSI lo mejor es apuntar a las de la marca Teles, que traen soporte en Linux desde hace tiempo. Con una Eicon también servirá, puesto que el soporte para estas tarjetas apareció no hace demasiado. Desde luego, el primer paso será que el sistema reconozca el hardware. En el caso de los modem no hay que tocar nada del kernel. Para las RDSI sí. Veamos qué. ■

1 Activar el soporte RDSI desde el kernel

En el caso de disponer de una conexión a Internet a través de una línea RDSI, será necesario, en primer lugar, activar dicho soporte. En el siguiente cuadro explicamos la forma más rápida de llevar a cabo esta operación.

El menú principal del kernel.

El menú RDSI.

Como siempre, hay que ejecutar make menuconfig. Una vez con el menú en pantalla, se selecciona la opción "ISDN subsystem" y se entra en ella. A continuación hay que activar "ISDN support". Aparecerán nuevas opciones. De todas ellas es aconsejable seleccionar "Support synchronous PPP" y luego "Use VJ-compression with synchronous PPP" y "Support generic MP". Posteriormente es necesario saber si la tarjeta RDSI es activa o pasiva. La diferencia estriba en que las activas llevan todo el control sobre las comunicaciones, mientras que las pasivas dejan gran parte del trabajo a la CPU. La diferencia también está en el precio. Las pasivas son mucho más baratas que las activas. Casi todas las Teles son pasivas, las Eicon de gama alta son activas. Para estar seguros es aconsejable mirar en el manual del hardware.

El siguiente paso a seguir consiste en elegir "Passive ISDN cards" si la tarjeta es pasiva y a continuación las siguientes opciones fijas: "HiSax SiemensChipSet driver support", "HiSax Support for EURO/DSS1", que es el protocolo RDSI utilizado en España, "Disable sending complete" y finalmente "Disable sending low layer compatibility". Por último, hay que observar si entre las listadas se encuentra la tarjeta y seleccionar la apropiada. En cuanto a las activas, casi todo es Eicon. Hay que seleccionarla si es de esa marca. Si no, será necesario buscar parches por Internet. Tampoco hay que olvidar habilitar el soporte PPP en el kernel. Esto es válido tanto para las RDSI como para los modem, y es crucial. No tenerlo significa no poder conectar. Está en el apartado de "Network device support" del menú principal. A continuación hay que compilar el kernel. Si todo ha ido bien, en el arranque se puede observar la detección del hardware.

El menú para las tarjetas pasivas.

El menú para las tarjetas activas.

2 Configurar el modem

Disponer de un modem con la configuración correcta es algo complejo en Linux, especialmente si se compara con Windows. La opción setserial nos ayuda a ello.

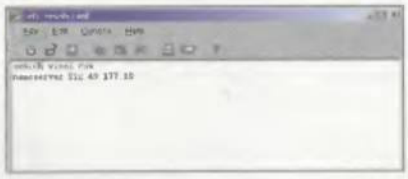
En este apartado es crucial atender a la siguiente receta: el equivalente al COM1 en Windows es en linux /dev/ttys0, para COM2 /dev/ttys1 y así sucesivamente.
Para más información sobre el dispositivo, es posible utilizar el comando setserial de la siguiente manera: setserial –a /dev/ttysx, donde x es el puerto a consultar. Quizá, si el modem no está utilizando un IRQ estándar, puede necesitar especificarlo. Una buena ayuda para hacerlo es setserial. Por ejemplo: setserial –b /dev/ttysx IRQ 15. Por último, una sugerencia útil es emplear una de las aplicaciones que acompañan a Linux para comprobar si el modem está instalado correctamente. Minicom, un clon del conocido y antiguo Telix, o Seyon son buenas para esto.

La utilidad Minicom.

3 Los DNS

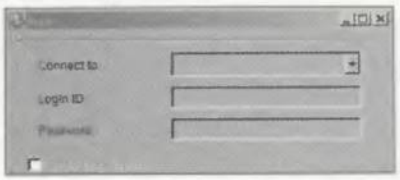
Antes de trabajar los scripts de conexión hay que configurar los DNS, puesto que van a ser ellos mismos los que permitan resolver los nombres de Internet a los que queramos dirigirnos.

Lo habitual es que el proveedor de acceso a Internet facilite las IP de al menos un DNS primario y otro secundario, aunque si no se tiene se puede trabajar con cualquiera que exista en Internet. En cualquier caso, para configurarlos hay que acudir primero a /etc/resolv.conf. Poseteriormente se edita este archivo escribiendo en él lo siguiente:
domain el-dominio-vuestro-proveedor (por ejemplo, ciberaula.net)
nameserver 195.235.244.10 (que sería el DNS primario)
nameserver 212.49.177.10 (que sería el DNS secundario)
Se pueden poner tantos nameserver como se quiera, pero tampoco hay que ser exagerado. Por último, es necesario asegurarse de que el archivo denominado /etc/host.conf tiene: order hosts,bind multi on.


El archivo resolv.conf con un solo nameserver

4 Los archivos de configuración

Aquí viene lo más delicado, pues un error en la configuración impedirá directamente la conexión. Por eso es preciso seguir los pasos con cuidado y atención.



Pantalla inicial de conexión de Kppp.

Pantalla de configuración de la aplicación Kppp.

En primer lugar hay que conocer dónde se encuentran los archivos que se van a manejar. Para la versión 2.1.2 del PPP su ubicación está representada en el **Cuadro 1**.
Para la versión 2.2 el **Cuadro 2**.
Por lo general, la conexión será del tipo PAP (Interpista, por ejemplo) o CHAP (Infovía +). Por tanto, hay que crear los archivos /etc/ppp/pap-secrets y /etc/ppp/chap-secrets.
Ambos archivos deben ser propiedad del root con 740 como permisos por motivos de seguridad. Lo siguiente es acudir a /etc/ppp/options y añadir allí la línea usuario@nemónico, o lo que es lo mismo, miguel@ciberaula que es en definitiva el nombre de usuario que facilitó el proveedor de Internet en su momento.

Seguidamente se crea el archivo /etc/ppp/pap-secrets y se escribe en él el código del **Cuadro 3**.
Esto quiere decir que el usuario miguel conectará para cualquier servidor con la contraseña 12345678. Si la autentificación es del tipo CHAP, será necesario crear el archivo /etc/ppp/chap-secrets con idéntica información y sintaxis. Pero, todo hay que decirlo, tras tanta complicación resulta que si se investiga un poco es posible que el flamante KDE traiga consigo un agradable regalo: la aplicación kppp que permite hacer todo lo descrito anteriormente mediante un cómodo y funcional sistema de ventanas. Aunque quizá merece la pena saber qué está haciendo uno en cada momento y ser así un poco más sabio.
Lo dejamos a la elección de cada usuario.

Pantalla de configuración de cuenta de Kppp.

Cuadro 1

```
/usr/sbin/pppd            # el binario PPP
/usr/sbin/ppp-on          # el script de conexión
/usr/sbin/ppp-off         # el script de desconexión
/etc/ppp/options          # el archivo de opciones para el binario PPP
/etc/ppp/options.ttyXX    # el archivo de opciones para un determinado puerto
```

Cuadro 2

```
/usr/sbin/pppd                    # el binario PPP
/etc/ppp/scripts/ppp-on           # el script de conexión
/etc/ppp/scripts/ppp-on-dialer    # parte 1 del script de conexión
/etc/ppp/scripts/ppp-off          # el script de desconexión
/etc/ppp/options                  # el archivo de opciones para el binario PPP
/etc/ppp/options.ttyXX            # el archivo de opciones para un determinado puerto
```

Cuadro 3

```
# Secreto para autentificación por PAP
# cliente            servidor   secreto     IP local admitida
miguel@ciberaula     *          12345678
```

5 Los scripts de conexión

Lo único que queda es configurar adecuadamente los scripts de conexión para automatizar debidamente la conexión a Internet.

Para llevar a cabo esta tarea están disponibles dos archivos: ppp-on y ppp-off. El primero de ellos permitirá llamar y, si todo es correcto, conectar con el Proveedor de Servicios de Internet (PSI). Su sintaxis está representada en el **Cuadro 1**. Lo único que queda es crear el script de desconexión y con esto habrá terminado el Linux como eficiente cliente de red. El script ppp-off está señalado en el **Cuadro 2**. ■

Cuadro 1

```
#!/bin/sh
#
# Script para iniciar una conexión PPP.
#
# Cambiad estos parámetros de acuerdo con vuestras necesidades. Ejemplo
para Infovía +
TELEPHONE=917529000          # Número de teléfono al que llamaremos
ACCOUNT=miguel@ciberaula     # Nombre del usuario
PASSWORD=12345678            # Contraseña para el usuario miguel
LOCAL_IP=0.0.0.0             # Dirección IP local (0.0.0.0 significa
asiguación dinámica de IP)
REMOTE_IP=0.0.0.0            # Dirección IP remota (normalmente 0.0.0.0)
NETMASK=255.255.255.0        # La máscara de red (esta suele ser la adecuada)
#
# Es necesario exportar lo anterior para que pueda acceder a ello el script
ppp-on-dialer
export TELEPHONE ACCOUNT PASSWORD
#
# Ubicación del script ppp-on-dialer. Imprescindible dar el path completo
#
DIALER_SCRIPT=/etc/ppp/ppp-on-dialer
#
# Inicio de la conexión, donde la x de  ttySx debe ser nuestro puerto de
comunicaciones.
# Debemos especificar los bps a los que conectaremos. En el ejemplo,
115000. Si falla id bajando.
#
exec /usr/sbin/pppd debug /dev/ttySx 115000 \
    $LOCAL_IP:$REMOTE_IP \
    connect $DIALER_SCRIPT

Creamos el script ppp-on-dialer. Es así para las conexiones PAP/CHAP:
#!/bin/sh
#
#
exec /usr/sbin/chat -v                                    \
    TIMEOUT          3
\
    ABORT        '\nBUSY\r'                   \
    ABORT        '\nNO ANSWER\r'              \
    ABORT        '\nRINGING\r\n\r\nRINGING\r' \
    ''                   \rAT                 \
    'OK-+++\c-OK'  ATH0                       \
    TIMEOUT      30                           \
    OK                   ATDT$TELEPHONE       \
    CONNECT      ''                           \
```

Navegar con «Netscape» en Linux resulta una gozada.

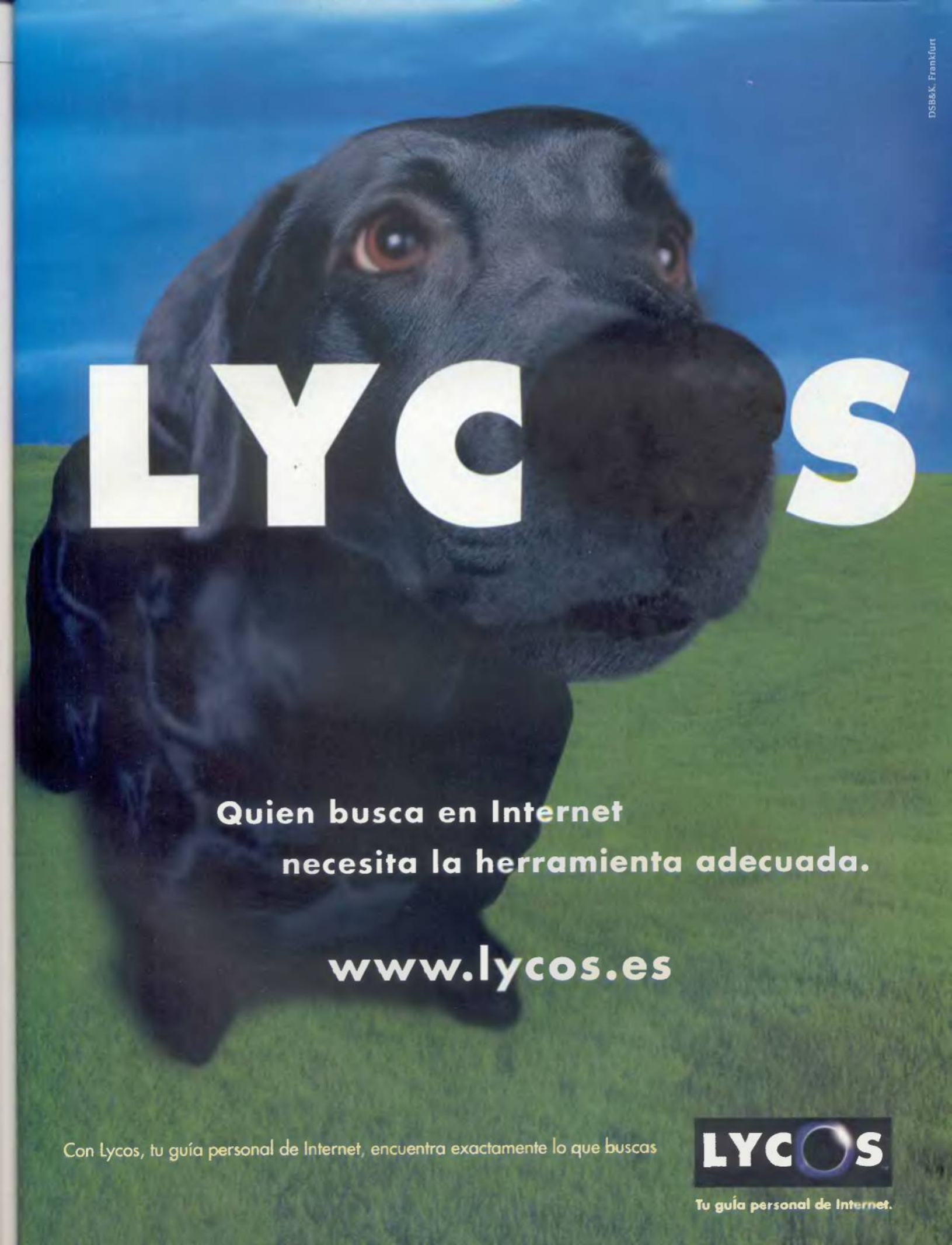
Cuadro 2

```
#!/bin/bash
#
#Este script es válido tanto para cualquier versión de PPP
#
#################################################################
#
# Determinamos si el dispositivo debe ser desactivado
#
if [ "$1" = "" ]; then
    DEVICE=ppp0
elif [ ! "$1" = "-d" ]; then
    DEVICE=$1
elif [ "$1" = "-d" ]; then
    DEVICE=ppp0
elif [ ! "$1" = "" ] && [ "$2" = "-d" ]; then
    DEVICE=$1
fi
#################################################################
#
# Comprobamos si la llamada bajo demanda está activada. Si es así, la desactivamos

ps x 2>/dev/null > /tmp/grep.tmp

if grep 2>/dev/null "options.demand" /tmp/grep.tmp >/dev/null
then
rm -f /tmp/grep.tmp
D="echo Llamada bajo demanda desactivada."
else
rm -f /tmp/grep.tmp
fi

#
# Si el archivo de proceso para ppp0 existe entonces el progama está
funcionando. Lo paramos.
if [ -r /var/run/$DEVICE.pid ]; then
    kill -INT `cat /var/run/$DEVICE.pid`
#
# Si el comando kill no funciona entonces no hay ningún proceso con ese número
# Quizá lo aconsejable sea borrar el archivo de proceso.
    if [ ! "$?" = "0" ]; then
        killall -INT pppd 2>/dev/null
        rm -f /var/run/$DEVICE.pid
        rm -f /var/lock/LCK*
        echo "ERROR: Ningun proceso en ejecución. Borrando el PID."
        exit 1
    fi
#
# Todo bien. Dejamos que pppd se limpie solo.
    echo "Conexión PPP al dispositivo [$DEVICE] concluida."
    $D
    if [ "$1" = "-d" ]; then
    pppd file "/etc/ppp/options.demand" || exit 1
    echo "Iniciada la llamada bajo demanda."
    exit 0
    elif [ "$2" = "-d" ]; then
    pppd file "/etc/ppp/options.demand" || exit 1
    echo "Iniciada la llamada bajo demanda."
    exit 0
    else
    exit 0
fi
fi
#
# El proceso PPP no está funcionando para ppp0
echo "ERROR: La conexión al dispositivo [$DEVICE] no esta activa."
exit 1
```


DSB&K. Frankfurt
LYCOS
Quien busca en Internet
necesita la herramienta adecuada.
www.lycos.es
Con Lycos, tu guía personal de Internet, encuentra exactamente lo que buscas
LYCOS
Tu guía personal de Internet.

Bienvenidos a Omnesia

¿Alguna vez has querido participar en la creación de una serie de televisión?

¡Esta es tu oportunidad!

¿Imaginas al personaje que tú has modelado en 3D, en la pequeña pantalla?

¿Quieres que la gente se aprenda de memoria la melodía que has compuesto?

¿Que deseen visitar el escenario que has diseñado en 2D?

Pon tu creatividad al límite... Omnesia te espera...

Ómnibus

La voz del Sagrado y Excelentísimo Consejo Supremo

Hijos de Omnesia:

Que la memoria permanezca. Que los obsho, tarishe y keuluh por siempre vivan. Y que el ta'sh'hu alcance la paz en vida.

La fe nos mueve, el paraíso nos aguarda. Somos hijos del Dios único, a él nos debemos y por él y su estirpe existimos. Los blasfemos deben convertirse. O sucumbir.

La energía del sagrado Om nos protege y nos da fuerzas para la Guerra Santa. El Abafesh dice que empezará en Madre Tierra. El Arkhunt Primigenio cree que el conflicto nacerá en Ulhm, la reserva kardam. El extravagante Bahandas Ohre, hijo de Sabuko el monje tuerto y Berina la dundra, quiere inmolarse para desatar el Fin. Pero nosotros sabemos que los tres profetas están equivocados. El Nuevo Orden llegará, oh peregrinos de Omnesia, el Día de Difuntos de 5.010, cuando se seque el útero del universo, el dangam. No nacerán más estrellas, no nacerán más planetas. Los encarnados sabrán, por fin, que toda esperanza es vana. La realidad morirá, y lo que ocurra a partir de entonces, ocurrirá en un lugar que hoy no existe.

El Om se manifestará como deidad. Y los panteones arderán, y las plégades de ómgeles sembrarán de vida la inmensidad hueca, y los hombres nunca volverán a ser hombres. La energía será el todo, y todo será energía.

Pero para alcanzar este glorioso destino, para llegar a ser un duga de Omnesia, habrá que orar hoy y todos los días, y respirar el éter de hiel de los bashik hoy y todos los días, y beber la sangre de los dementes hoy y todos los días.

Por Absham, Kertham y Gobashám, a este y oeste, norte y sur.

Jesús Manuel Montaue. Obho Gohra

En el CD-ROM podréis ver todas las creaciones de los lectores omniólogos de PCmania, además de consultar las bases del concurso. Enviad vuestras creaciones a omnesia.pcmania@hobbypress.es o si lo preferís, por correo ordinario a Pedro Teixeira 8, 5ª planta. 28020 Madrid

¡Puedes ganar un LightWave 6, valorado en 480.000 Ptas.

y un curso para que conozcas todos sus secretos, valorado en 116.000 Ptas. !

Con la colaboración de:

❶ Trinoide / Autor: Carlos Folch ❷ Meing Zao / Autor: Francisco Rodríguez

3

❸ New Battlestord, Tierra / Autor: José María Gómez

❹ RECOR-SF2 / Autor: Francisco Roldós ❺ Mina de keronito / Autor: José Ramón Pascual ❻ Nave estelar China / Autor: Guillem Rodríguez

4

5

6

❼ ES 2099 / Autor: Francisco Daniel Jiménez ❽ Naameyda / Autor: Vicente Juan Martos

7

8

Taller de mundos ficticios

Feuerbach

El monstruo del vacío

El horror nace en un estrecho pasillo del metropolitano. En los ojos de un desconocido. En una calle fusca. Lo experimentamos cada día, con mayor o menor intensidad. Pero hay horrores que vienen de más lejos, del territorio mórbido, de la ultratumba. Son los que podemos desarrollar en nuestro ordenador.

Texto: JESÚS MANUEL MONTANÉ

La sensación de parálisis, el sudor helado que tatúa la espalda. El horror, como el veneno, hay que tomarlo en pequeñas dosis. Para fortalecerse. De lo contrario, puede afectar seriamente nuestra relación con el mundo cotidiano. Hacernos ver enemigos donde no los hay.
La querencia por lo siniestro nos acompaña desde la infancia. Un periodo en que leemos cuentos terroríficos, en que aprendemos a ver la vida desde la luz y desde la oscuridad. Y como somos libres de elegir, hervimos en casillas grises. No tomamos partido. Sentimos, profundamente, el placer de la ambigüedad moral. Caminamos sobre una fina línea blanca y roída.
En la edad adulta, esta atracción por lo lúgubre permanece y se acentúa. Unos, los menos, la desarrollan en su vida diaria. Otros, los más, deciden sublimarla a través de la ficción. Leen las novelas de Stephen King y Clive Barker, ven las películas de Wes Craven, comen dulces en forma de calavera. Y en los parques de atracciones, siempre dedican unos minutos a visitar el pasadizo del terror.

El padre de Marx

La soledad cósmica, el hecho de que nada ni nadie ratifique una vida después de la vida, provoca un intenso horror que mitigamos con ficciones sobre un Dios solícito y bondadoso, sobre un paraíso en el que reinamos como preferidos de la no-naturaleza.
El filósofo y moralista alemán Ludwig Feuerbach luchó, mediante sus escritos, contra estos espejismos. Y al hacerlo, les arrebató el sentido, la trascendencia, el pequeño hálito de realidad. Nos dejó un poco más solos. Indefensos. Aterrorizados.
Feuerbach, nacido en 1804, calificó a la creencia religiosa como una simple proyección de nuestros miedos. Dijo, también, que la muerte es la asimilación, por parte de la naturaleza, de su propio detrito. La condena de la Iglesia fue inmediata, como lo fue la adopción de las teorías del filósofo por Karl Marx y el pensamiento comunista.
El monstruo de Feuerbach, al que os proponemos enclocar este mes, se nutre de las teorías del germano y del horror que despiertan, en muchos de nosotros, los gorgojos. Como éstos, tiene unas patas pequeñas y rápidas, unos ojos aterradoramente grandes. Y está en todas partes, en la ciudad y en el campo, en nuestros sueños y vigilias, para recordarnos que somos seres fútiles.
Desasistidos en la muerte y en la vida. ■

1 Un espantajo con cabeza

Dificultad 3

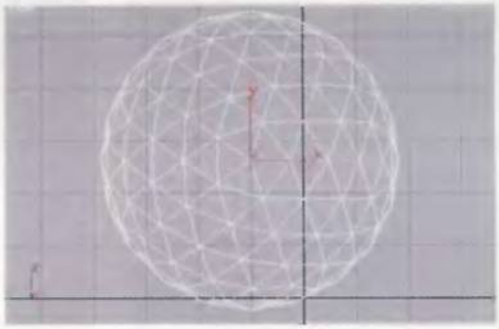
Nuestra pequeña aberración sufrirá terribles deformidades. Piernas cortas, apenas cuerpo. Y una mollera que trastornaremos con la saña de un demiurgo enajenado.

1.1 Feuerbach, o la ilusión de Dios

El monstruo lo inspiran no sólo las ideas del pensador, sino también el aspecto físico de éste. Observemos su cráneo alargado, rotundo, los ojos inquisidores. Son algunos de los rasgos que compartirá el objeto tridimensional.

1.2 El principio de la esfera

Tal y como hemos ido descubriendo mes a mes, los objetos más complejos nacen de un simple globo de vectores. Que es por donde también principia Feuerbach.

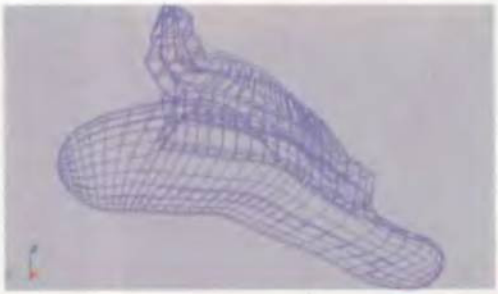


1.3 Esculpir los pitones

Tiramos de la pieza para alargarla, y de los extremos para dar forma a sendos cuernos. La imagen que acompaña estas líneas recoge el proceso.

1.4 Moldear la mandíbula

Con tal de que la breña de vectores pase por cabeza, hay que alargar la base y multiplicar por dos el número de segmentos. Acto seguido, aplicamos el material "Ground-Evergreen" al objeto.



Render de progreso

Filmografía recomendada

Aunque fuera un género cultivado con esmero en tiempos pasados, hoy el terror sufre la epidemia de la mediocridad. Por eso hay pocos títulos de producción reciente entre nuestras sugerencias.

Frankenstein

(James Whale, 1931)

Un clásico en blanco y negrísimo, con el temible Boris Karloff haciendo el papel de marioneta humana. Pero la que da miedo de verdad es la fotografía de Arthur Edeson, un tipo que comía arañas (¡vivas!) en los descansos del rodaje.

La Mosca

(Kurt Nerumann, 1958)

El científico que se transforma en insecto debe a Kafka su esencia, y al anodino James Clavell, autor de "Shogun", el habla. La película acongoja porque el héroe, como la mayoría de nosotros, acaba siendo lo que no quería ser.

La cosa

(John Carpenter, 1982)

Al gélido intruso de este filme lo hicieron con látex y cuerdas, pero se mueve con la agilidad de los modelos 3D. Tiene mérito, desde luego. Y puede serviros de inspiración a la hora de realizar nuevos, y virtuales, engendritos.

Mimic

(Guillermo del Toro, 1997)

Una bella, Mira Sorvino. Una bestia, parda, hecha por ordenador. Montones de muertos. Original no es, pero el director resuelve las deficiencias de los modelos infográficos con ingeniosos, y rápidos, movimientos de cámara.

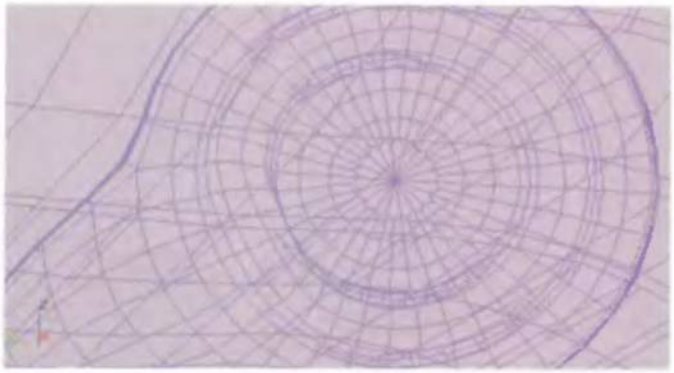
2 Zurcir los apéndices del niño deforme

Dificultad 4

La testa majareta necesita miembros a los que ordenar acciones absurdas. Démoselos.

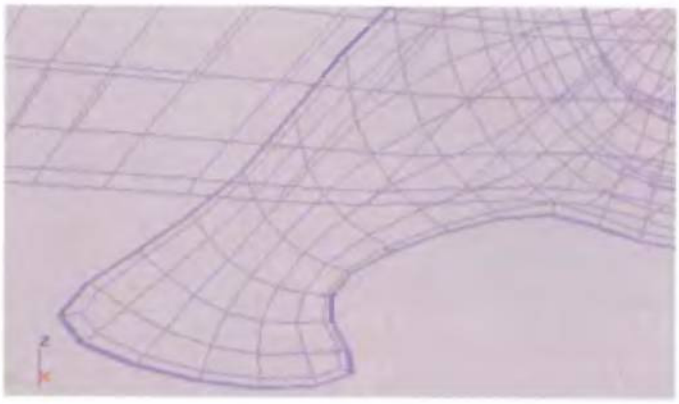
2.1 Generar una extremidad

La primera de las patas del monstruo se modela, igualmente, a partir de una esfera. Como es una pieza libre, la rectificación de su geometría no afectarán a la primigenia.



2.2 Estilizar el objeto

Tiramos despacio, y hacia abajo, del germen de la pata, redondeando sus extremos para facilitar la animación ulterior.

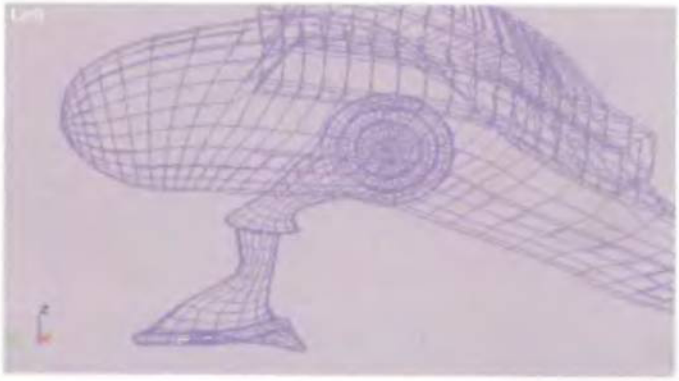


2.3 Modelar un pie

La nueva pieza, independiente de las otras, deriva de un triángulo. Una vez terminada, debe encajar con el bloque anterior.

2.4 El tapiz de hojas

Ahora mismo, desnudas como están, las patas no parecen estar realmente vinculadas al modelo. Un problema que se subsana con la aplicación del material "Ground_Foliage".



Render de progreso

3 Sacar a Juanelo de la penumbra

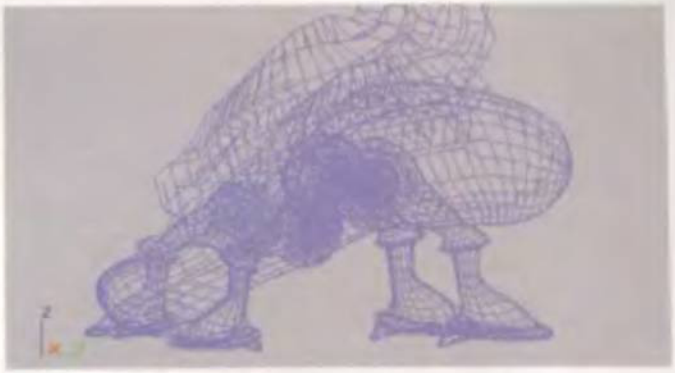
Al igual que el no-hombre del escritor Jesús Ferrero, nuestro Feuerbach quiere salir a la luz y adquirir conocimientos.

3.1 Yo tengo cuatro patas

Agrupamos las piezas que forman la única extremidad del modelo y copiamos el objeto resultante. Después, movemos éste hacia atrás.

3.2 Ajustar las piezas

Seleccionamos las dos patas del monstruo y las duplicamos, ajustando distancias y posiciones.



3.3 Colocar el foco principal

La iluminación, intensa, debe compensar la oscuridad de los materiales. Por esta razón ubicamos el primer foco, que marca el tono general de la escena, cerca del suelo y encima, justo encima, del personaje.

3.4 Depurar el sistema de luces

Instalamos dos focos más, uno a la izquierda, otro a la derecha, para impedir que alguna zona del cuerpo del monstruo quede en penumbras.

Render de progreso

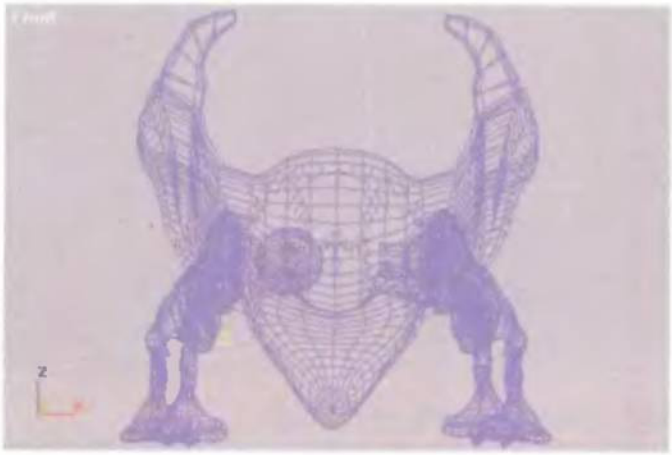
4 Tres formas de no existir

Dificultad 2

El esperpento habita, por el momento, en el éter. Vamos a cederle tierra y cielo sobre los que reinar, y sentidos con los que disfrutar del espectáculo artificial.

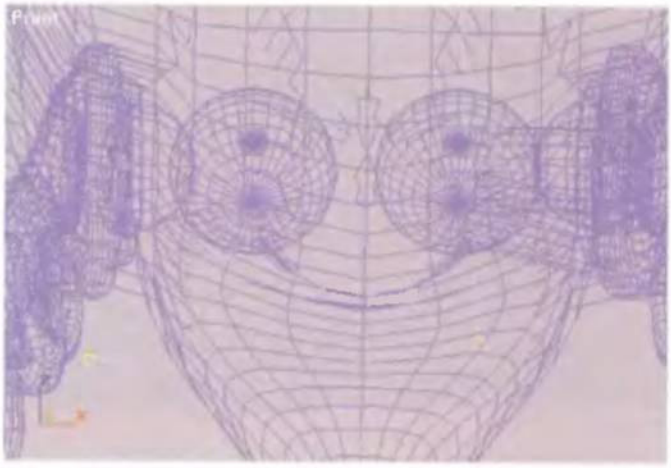
4.1 Feuerbach quiere ver

Construimos una nueva esfera, revestida del material de las patas, sobre la cabeza de Feuerbach.



4.2 Un ojo no es bastante

Seleccionamos el globo ocular y lo duplicamos. El calco hay que ponerlo a la izquierda del original, como es lógico.

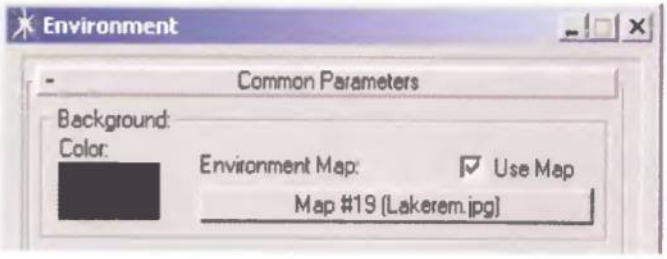


4.3 El asfaltado de la ficción

Trazamos un plano, al que aplicamos el material "Wood-Burloak". De este modo, la sombra del personaje se hará visible y la escena ganará mucho en profundidad.

4.4 Reconstruir el exterior

Para terminar, abrimos la ventana "Environment" del menú "Render" y activamos la textura de entorno "Lakerem.jpg". Es una forma rápida, y sencilla, de generar un cielo realista. ■



Render de progreso

http://www.batch-pc.es

Todo para tu Ordenador

Batch-Pc

Importadores y Mayoristas de Hardware

3 Paga en Meses sin Intereses

Septiembre 2000

TODOS LOS PRECIOS I.V.A. INCLUIDO

¡CAPTURA E IMPRIME TUS MEJORES FOTOS DEL VERANO!

22.900 I.V.A. INCLUIDO

HP DJ 720C

Alto rendimiento y calidad fotográfica sobre toda tipo de papel. 8ppm en negro, 7ppm en color.

22.900 I.V.A. INCLUIDO

1200X1200PPP. 10ppm en negro, 5ppm color. Calidad fotografica. USB.

LEXMARK Z51

Color Jetprinter

21.900 I.V.A. INCLUIDO

HP DJ 710C

Calidad fotografica de impresion para el hogar. 6ppm en negro, 5'5ppm en color.

16.900 I.V.A. INCLUIDO

1200X1200PPP. 8ppm en negro, 3'5ppm color. Calidad fotografica. Puerto paralelo.

LEXMARK Z31

Color Jetprinter TM

HP SJ 3300C

Escanear y copiar presionando un sólo botón. Resolución óptica: 600x600ppp., 9600ppp S/W. USB.

ANTES: ~~19.990~~ Ptas.

14.900 I.V.A. INCLUIDO

33.990 I.V.A. INCLUIDO

¡ La camara digital más asequible, rápida y facil de usar! Hasta 32 fotos a 640x480

AGFA CL-80

Monitor de 17" con la garantía SAMSUNG

38.990 I.V.A. INCLUIDO

SAMTRON 17"

LUCKY STAR CONFERENCE TV ... 7.990 PTAS.

Tarjeta capturadora de televisión, chipset BT 878, PCI, con mando a distancia

PIXELVIEW ALL-IN COMBO TV 25.990 PTAS.

TRTZ M64 32MB + MPEG II (DVD) + Capturadora + Salida TV + Sintonizadora TV y Radio AGP/ PCI

TRAXDATA

CD-R 74 m. TRAXDATA ..... 140 PTAS.

650 MB. Caja de plástico.

SAMSUNG

DVD 12X SAMSUNG ..... 21.990 PTAS.

DVD 12x IDE

¡SI QUIERES MÁS, PASA LA PÁGINA Y...

•Arganda 902 192 192 y 91 871 74 64 C/ Cabo de Trafalgar 57-59 •Alcalá de Henares 91 888 84 61 C/ Gran Canal 1 •Alcobendas 91 663 77 67 C/ Alicante 2 •Almería 950 26 42 44 C/ Doctor Carracido 34-36 •Barajas 91 305 51 56 C/ Orión 1 •Barcelona 93 452 55 26 C/ Casanova 31-Bajo •Castellón 964 20 55 26 C/ Sidro Vilarroig 18-Bajo •Getafe C/ Margarita Xirgu, posterior •Guadalajara 949 21 20 30 C/ Toledo 14 •Jerez (Cádiz) 956 34 20 57 C/ Armas, 11 •Las Arenas (Vizcaya) 94 480 61 15 C/ Zubiko Enparantza 8 •Las Rozas 91 710 41 67 C.C.BurgoCentro II, L-54 •Madrid ... 91 435 72 10 C/ G. Pardiñas 19 •Madrid ... 1 544 12 30 C/ Fdez. Ríos 85 •Málaga 952 30 89 35 C/ Don Cristian 14 •Mataró (Barcelona) 93 757 86 14 C/ Alemanya 50-52 •Móstoles 91 664 34 47 C. Comercial C/ Dos de Mayo, 27 •Pamplona 948 36 52 76 C/ Fuente del Hierro, 19 •Ponferrada (León) 987 409 402 Avda. Compostilla 44 •Pozuelo C/ Luis Béjar 23 •Pto. Sta. María (Cádiz) 956 87 22 08 Avda. del Ejército, Loc. 6B •Sabadell (Barcelona) 93 725 15 00 C/ Narcís Giralt 10 •Salamanca 923 282 404 C/ Alfonso IX 8-16 •San Fernando de Hnes. 91 669 71 04 C/ Nazario Calonge, 13 - L. 5 •Santander 942 24 16 70 C/ Camilo Alonso Vega, 26-B •Santiago Compostela (A Coruña) 981 59 70 17 C/ Santiago de Chile, 20 •Sevilla 954 58 36 13 C/ San Florencio 4 •Terrassa (Barcelona) 93 731 88 70 C/ Nou de Sant Pere, 20-B •Valladolid 983 13 79 95 C/ Dominguez Martinez, 6 •Vitoria (Alava) 945 26 98 51 C/ Eduardo Velasco, 1

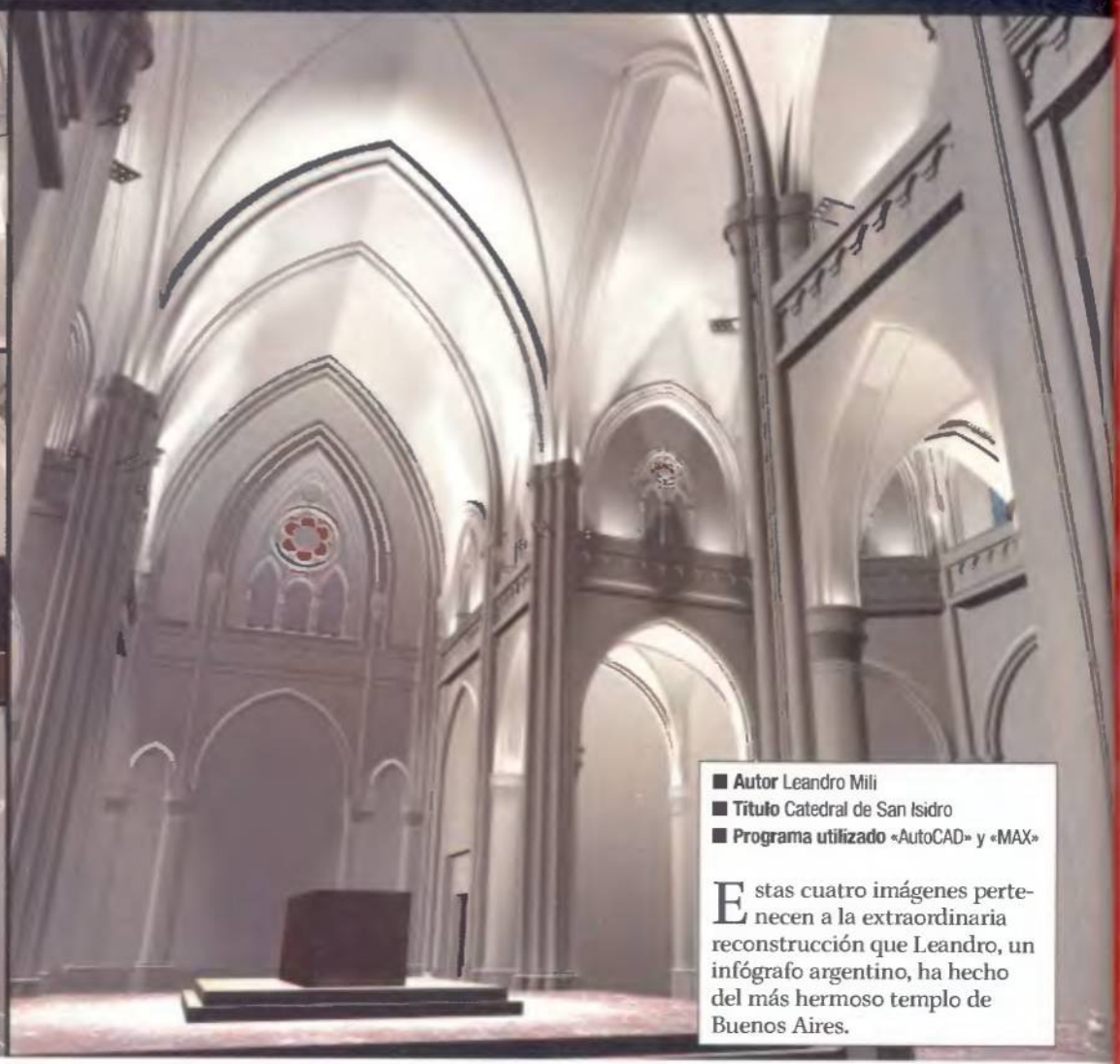
Ofertas válidas a partir del 31/7/2000 salvo error tipográfico. Fin de existencias o publicación posterior. Estos precios podrán variar sin previo aviso. Promociones válidas hasta fin de existencias; con las limitaciones establecidas en la ley 16/1977 de 29 de Abril. Fotografías no contractuales.

Foro del lector

Sección coordinada por: JESÚS MANUEL MONTANÉ

■ **Autor** José Manuel Rodríguez
■ **Título** "El navegante"
■ **Programa utilizado** «MAX» y «Poser»

José Manuel, que vive en Villacarrillo, Jaén, está preparando una compleja secuencia de animación. Como aperitivo nos ha hecho llegar algunos fotogramas. Entre ellos, los que aquí podéis ver.



■ **Autor** Leandro Mili
■ **Título** Catedral de San Isidro
■ **Programa utilizado** «AutoCAD» y «MAX»

Estas cuatro imágenes pertenecen a la extraordinaria reconstrucción que Leandro, un infógrafo argentino, ha hecho del más hermoso templo de Buenos Aires.

...ENCUENTRA LO QUE BUSCAS!

Septiembre 2000

TODOS LOS PRECIOS I.V.A. INCLUIDO

- **SAMSUNG SmartJet** 39.990
  Multifunción Impresora color, escáner color y fax independiente del ordenador, incluye software.
- **CANON BJC-1000** 9.999
  Impresora color personal. Velocidad hasta 4ppm. Photorealism a través del cartucho BC-06 (opc.)
- **HP ScanJet 5200C** 29.900
  Escaner de 600x1200ppp. optica Paralelo y USB
- **HP ScanJet 5300C** 34.900
  Escaner de 1200x2400ppp. optica USB
- **PRIMAX 19200 Colorado** 10.990
  True Color 600x1200ppp optica. Interfaz USB
- **PRIMAX One Touch 5300** 12.990
  300x600ppp optica. Conexión impresora "pass through"
- **HP DJ710C + HP SJ 3300C** 34.900
  Calidad fotográfica de impresión para el hogar.
  6ppm en negro, 5'5ppm en color.
  Escáner HP que escanea y copia presionando un solo botón.
  Resolución óptica de 600ppp y de 9600ppp por SW. USB
- **HP DJ843C + HP SJ 3300C** 39.900
  Impresora a color 600x1200ppp en papel fotográfico.
  Impresión de 9 ppm en negro y de 6'5 ppm en color.
  Escáner HP que escanea y copia presionando un solo botón.
  Resolución óptica de 600ppp y de 9600ppp por SW. USB
- **EPSON Stylus C460 + PC650** 69.990
  Impresora de calidad fotográfica a 720 ppp. Velocidad de hasta 4ppm en negro y 3'5 ppm en color.
  Cámara digital con CCD de 1.09 Megapixel (1152x864)
  Visor LCD, flash, almacena hasta 99 fotos. Memoria opc. Visto 9.3M.
- **Placa Base ABIT VT6X4** 21.990
  Chiset VIA VT8371(KX133)/ VIA 686A; CPU Athlon FSB 200Mhz
  ATA 33/66; AGP; 1 DIMM; 5 PCI/ 1amr; 2USB; ATX
- **Placa Base ASUS K7M** 31.990
  Chiset AMD 751+VIA VT82C686A; CPU Athlon 200 Mhz
  ATA 33/66; AGP; 3 DIMM; 5 PCI/ 1amr; USB; ATX
- **CORDLESS WHEEL MOUSE** 6.990
  LOGITECH Inalambrico, con "bolita rueda", desplazamiento rápido en apps de Microsoft® WIN 95, botones programables
- **RATÓN LOGITECH PS2 OEM** 1.290
  Ratón PS-2 de Logitech
- **Ratón Basic Mouse** 1.990
  MICROSOFT Raton de bola PS-2
- **INTELLI MOUSE OEM** 2.990
  Version OEM de un raton de calidad MICROSOFT
- **LOGITECH Wheel Mouse USB** 1.990
  Chiset AMD 751+VIA VT82C686A; CPU Athlon 200 Mhz
  ATA 33/66; AGP; 3 DIMM; 5 PCI/ 1amr; USB; ATX
- **COMBO CD-RW + DVD** 45.990
  SAMSUNG CD-RW a 4x4x24x, DVD-Rom a 4x
- **SONY CD-RW CRX-140E RP** 39.990
  8X4X32, IDE incluye manual+ SW grabación WinOnCD
  SW back up y compresión Packer-CD. Buffer de 4MB.
- **TRAXDATA CD-RW 8X4X32** 35.990
  IDE, 8432 Plus. Software Nero v 5.0.2.5 (opc.).
  Manuales, regulador especial CD's, cables IDE x 2, 1 CD-RW
- **LG CD-RW 4X4X32** 32.990
  Regrabadora LG 4x4x32x IDE
  REGALO 10 CD-R 74m. 650MB

Batch-Pc

www.batch-pc.com

SuperOferta

Placa AT/ATX, SVGA 128ram 3D SDRAM AGP 4MB, Disco Duro 5'1GB, 32 MB, CD-Rom 40x ASUS, Floppy 3'5" 1.44MB, Tarjeta Sonido 3D PCI, Altavoces 80W, Microfono sobremesa, Caja AT/ATX, Teclado AT/101D, Ratón y alfombrilla, Fax Módem y conexión a Internet. Salidas: 1P-ECP/EPP, 2S-UART 16550, USB incluye cables

S.O. WINDOWS 98: + 17.990 ptas.

Cyrix 300PR	69.900
K6-2 500Mhz	78.200
Celeron 500aMhz	81.900
Celeron 533aMhz	84.300
Celeron 566aMhz	85.900
Celeron 600aMhz	91.900

MM Internet ATX

Mini Torre ATX, SVGA AMD/ATI AGP, Disco Duro 15GB, 64 MB, Monitor 15" SAMSUNG, CD-Rom 40x, Tarjeta Sonido 128bits 3D PCI, Altavoces 160W, Microfono sobremesa, Caja ATX, Teclado WIN, Ratón estándar, alfombrilla, Floppy 3'5, 1.44MB, Fax Modem 56K y conexión a Internet. Salidas: 1P-ECP/EPP, 2S-UART 16550, USB

S.O. Windows 98 y MS Works 2000.

K6-2 500Mhz	137.900
Celeron 533aMhz	164.900
Celeron 566aMhz	166.500
Celeron 600aMhz	172.500

MM Mega-Batch CINEMA

Placa Base ABIT VA64X ATX, Tarjeta Gráfica ATI Expert 2000 32MB TV Out, Disco duro 7'1GB, 64 MB, Monitor 17" SAMSUNG, DVD 12x SAMSUNG, Tarjeta Sonido 128 Wt, Altavoces CR2-ARIVE 3Point Surround 100W, Microfono sobremesa, Caja ATX, Teclado Logitech, Ratón MS Intellimouse, alfombrilla, Floppy 3'5 1.44MB, Fax Modem 56K y conexión a Internet. Salidas: 1P-ECP/EPP, 2S-UART 16550, MICROSOFT S.O. Windows 98 (sin manuales y licencia)

PentiumIII 650Mhz	229.900
PentiumIII 700Mhz	239.900
PentiumIII 750Mhz	249.900
PentiumIII 800Mhz	259.900
PentiumIII 866Mhz	294.900

- **LG StudioWorks 19"** 69.990
  OEM. VGA a 1280x1024
- **LG StudioWorks 17"** 39.990
  OEM. VGA a 1280x1024
- **SONY A-200 17"** 63.990
  Pantalla plana. VGA a 1280x1024. USB. MPRII. 0.25 mm
- **LG 15" 55V** 26.990
  OEM
- **SAMTRON 15"** 25.990
  Monitor de 15" con la garantía SAMSUNG
- **SAMSUNG SM 753 DynaFlat 17"** 56.990
  Pantalla plana 17", 0.28, 1600x1200/ 74Hz, Digital, PnP, MPR II, EDC 99, OSD, Conn. BNC (VGA/ VESA)
- **ATI All in Wonder 128** 35.990
  Videoagente TV Tuner con Digital VCR. 128 bits 3D aceleración de gráficos. Salida de vídeo. 32 MB.
- **AVERMEDIA TV Capture 98** 14.990
  Capturador y sintonizador de televisión con mando a distancia y telemando
- **PROLINK GeForce 256pro** 29.900
  32MB SDRam, 4x/2x AGP. Nvidia GeForce256 3D GPU Salida de Televisión. Conv.
- **GUILLEMOT XENTOR 32** 31.990
  Riva TNT2 Ultra, AGP, 32MB, 183Mhz, TV-Out
- **GUILLEMOT MAXI STUDIO ISIS** 39.990
  OEM. 8 entradas y 4 salidas en un rack externo. Ideal videoconferencias, diseñador web, broadcasting...
- **GUILLEMOT 3D PROPHET** 46.990
  GPU, GeForce256 a 256 bit, 6-15 millones de tri/s y 480 millones de pixels de muestreo de texturas p/s. MEMORIA DDR
- **GUILLEMOT 3D PROPHET DDR** 56.990
  GPU, GeForce256 a 256 bit, 6-15 millones de tri/s y 480 millones de pixels de muestreo de texturas p/s.
- **GUILLEMOT 3D PROPHET II** 69.990
  Igual a "3D PROPHET" pero con salida VGA y TV memoria DDR Ram, AGP 4x/2x, 32MB
- **ATI TV WONDER** 13.990
  Tarjeta coprocesadora de televisión
- **GAMEPAD PRIMAX** 590
  GamePad PRIMAX 3 botones y dirección
- **WINGMAN GP EXTREME DIGITAL** 6.590
  Gamepad de Logitech con sensor de movimiento
- **Módem-Fax Supra 56K** 6.990
  56.000 PCI interno. Cód. 036371

DIAMOND

MÁS PRODUCTOS en nuestro CATÁLOGO
Pídelo en nuestras tiendas o descárgatelo de www.batch-pc.es

PEDIDOS: 902 192 192 o www.batch-pc.com

Aceptamos Tarjetas Caja Madrid, VISA, MasterCard y 4B. Pedidos por teléfono con VISA.

Envíos a la Península: 1.200 Ptas. (para 10 Kg.)

10 Días de prueba en componentes y accesorios*
*Infórmate de las condiciones en tu tienda.

•Arganda 902 192 192 y 91 871 74 64 C/ Cabo de Tralalgar 57-59 •Alcalá de Henares 91 888 84 61 C/ Gran Canal 1 •Alcobendas 91 663 77 67 C/ Alicante 2 •Almería 950 26 42 44 C/ Doctor Carracido 34-36 •Barajas 91 305 51 56 C/ Orión 1 •Barcelona 93 452 55 26 C/ Casanova 31-Bajo •Castellón 964 20 55 26 C/ Sidro Villarroig 18-Bajo •Getafe C/ Margarita Xirgú, posterior •Guadalajara 949 21 20 30 C/ Toledo 14 •Jerez (Cádiz) 956 34 20 57 C/ Armas, 11 •Las Arenas (Vizcaya) 94 480 61 15 C/ Zubiko Enparantza 8 •Las Rozas 91 710 41 67 C.C.BurgoCentro II, L-54 •Madrid 91 435 72 10 C/ G. Pardiñas 19 •Madrid (2) 1 544 12 30 C/ Fdez. Ríos 85 •Málaga 952 30 89 35 C/ Don Cristian 14 •Mataró (Barcelona) 93 757 86 14 C/ Alemanya 50-52 •Móstoles 91 664 34 47 C. Comercial C/ Dos de Mayo, 27 •Pamplona 948 36 52 76 C/ Fuente del Hierro, 19 •Ponferrada (León) 987 409 402 Avda. Compostilla 44 •Pozuelo C/ Luis Béjar 23 •Pto. Sta. María (Cádiz) 956 87 22 08 Avda. del Ejército, Loc. 6B •Sabadell (Barcelona) 93 725 15 00 C/ Narcís Giralt 10 •Salamanca 923 282 404 C/ Alfonso IX 8-16 •San Fernando de Hres. 91 669 71 04 C/ Nazario Calonge, 13 - L. 5 •Santander 942 24 16 70 C/ Camilo Alonso Vega, 26-B •Santiago Compostela (A Coruña) 981 59 70 47 C/ Santiago de Chile, 20 •Sevilla 954 58 36 13 C/ San Florencio 4 •Terrassa (Barcelona) 93 731 88 70 C/ Nou de Sant Pere, 20-B •Valladolid 983 13 79 95 C/ Dominguez Martinez, 6 •Vitoria (Álava) 945 26 98 51 C/ Eduardo Velasco, 1

Ofertas válidas a partir del 31/7/2000 salvo error tipográfico, fin de existencias o publicidad anterior. Estas partes podrán verse sin previo aviso. Promociones válidas hasta fin de existencias, con las limitaciones establecidas en la ley 16/1999 de 29 de Abril. Fotografías no contractuales.

¡Detengan al artista automático!

El "tecno" urde realidades donde la tristeza se alterna con una alegría premeditadamente ingenua. Refleja las paradojas de la época en que nos ha tocado vivir, loca y cuerda, oscura y luminosa.

Texto: JESÚS MANUEL MONTANÉ

Caracterizado por la pulsión electrónica, el sonido "tecno" nació a principios de los ochenta en la ciudad de Detroit, Estados Unidos. A diferencia de otros géneros, tiene un padre. Se llama Juan Atkins. Él fue quien desarrolló el mestizaje entre la música y la tecnología. Atkins estaba muy influido por las teorías de Alvin Toffler, y fue por ello que llamó "tecno" al estilo musical que cultivaba. El vocablo aparece en "La tercera ola", una de las obras más celebradas del escritor. De Toffler adoptó también una visión trascendente, a la vez que melancólica, del futuro.

Las grabaciones de Atkins, editadas por sellos independientes, tuvieron buena acogida en Europa. Pero en Estados Unidos fueron prácticamente ignoradas. Eso hizo que los grupos de "tecno" proliferaran en el viejo continente, donde Kraftwerk, otra de las fuentes de inspiración de Atkins, llevaba varios años grabando música electrónica más experimental. Los caminos de Atkins y Kraftwerk nunca se cruzaron, a pesar de todo.

Ficha técnica

ReBirth RB-338

Descarga gratuita en http://www.propellerheads.se

REQUISITOS MÍNIMOS
CPU Pentium 90 MHz
Memoria RAM 16 Megas/32 Megas rec.
Espacio en disco 12 Megas
Sistema operativo Windows 95/98/NT/2000

Teclados con mordiente

Europa cambió el "tecno" cálido por un lamento crepuscular. Trágico, y melancólico. De hecho, algunas de las bandas del género, como Alphaville, parecían más cerca estética y musicalmente de The Cure que del alegre Detroit Sound. Mientras, en los clubes, los "tecno-DJs" se vestían de negro. Y sobre la base de algunos discos de Atkins, contaban cuentos macabros.

El "tecno" vivía, pues, en un permanente carnaval.

Con el paso de los años, el "tecno" atrajo a la realeza de los artistas atormentados. Entre ellos Richard James, el ácrata que graba como Aphex Twin. Y Björk, la omnívora Tina Turner del género. El fin de siglo ha aliviado un poco el sentimiento de tristeza del "tecno". En Alemania y Francia, los nuevos artesanos maquinales se pintan el pelo de colores y cantan que la vida, como en la película de Begnini, es bella. Les Rythmes Digitales tienen un aspecto saludable. Air, más misteriosos, vírgenes y suicidas, también disfrutan dibujando melodías azucaradas. Y Atkins ha vuelto a grabar canciones que celebran el amanecer, la playa y hasta el mosquito que nos pica.

Pero ni Les Rythmes Digitales, ni Air, ni Atkins, han logrado sacudirse del todo la amargura finisecular del género.

Discografía recomendada

Baile, cavilación o surrealismo sonoro. Las obras qua hemos elegido difieren en intencionalidad y estética pero tienen en común el haber sido compuestas, y grabadas, con parafernalia tecno.

Trans-Europe Express

Kraftwerk (1977)

Florian Schneider y Ralf Hütter, los fundadores del grupo, no han cambiado en tres décadas. Su artificiosidad permanece intacta. Sin embargo, las canciones de Kraftwerk, en los tiempos de "Trans-Europe Express", eran más divertidas. ¡Y largas! "Europe Endless", la primera pista del disco, dura diez entretenidos minutos. "Hall of Mirrors", ocho. Tampoco aburre.

In Visible Silence

The Art of Noise (1986)

Rescataron a Tom Jones de Las Vegas con un "Kiss" coquetón. Hicieron negocios con el maléfico Trevor Horn, saturnino padre de Frankie Goes to Holywood, y no salieron malparados. Anne Dudley, Gary Langan y Paul Morley, los integrantes de The Art of Noise, eran listos. Tanto como para sobrevivir, incluso, a "In Visible Silence", un trabajo muy arriesgado en el que unieron a Max Headroom con Henry Mancini.

Bytes

The Black Dog (1992)

El perro negro, que simboliza el fin del mundo para los británicos, es el tótem de una intrigante banda tecno. Los componentes de The Black Dog ni hablan ni se dejan fotografiar en público, y utilizan nombres falsos en las grabaciones. "Bytes", su cenit creativo, con temas tan pegajosos como "Carceres Ex Novum" y "Olivine", suena tanto a Marilyn Manson como a Maurice Jarre. Uauh.

Unreasonable Behaviour

Laurent Garnier (2000)

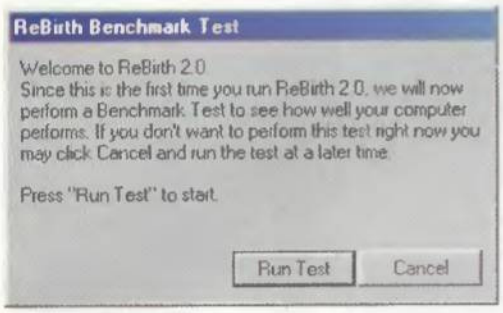
Era un hombre dividido. Por las mañanas trabajaba en la embajada de Francia en Londres, y por las tardes en garitos tecno. La tortura acabó con la publicación de su primer disco, "A Shot in the Dark", de 1995. Laurent Garnier pudo, a partir de entonces, ser un hombre razonablemente feliz. Y publicar, cinco años más tarde, "Unreasonable Behaviour". El gran almanaque de la música electrónica.

Me estoy volviendo loco, poco a poco, poco a poco

El ritmo del tecno es el ritmo de nuestro propio organismo. Su corazón late preciso, el cerebro agitándose a veces rápido, a veces lento. Como en este ejercicio.

1. Verificar el rendimiento del ordenador

La primera vez que se activa, «ReBirth» realiza un proceso de adaptación a las características de nuestro sistema. Durante el mismo se determina, y esto es esencial, la calidad de los ficheros con los que trabajaremos.



2. Seleccionar los dispositivos

En esta ventana, que se despliega justo después del tanteo, elegimos el tipo de entrada y salida, así como la tarjeta de sonido que vamos a usar.

3. Observar la interfaz

El entorno gráfico del RB-338 imita a los viejos sintetizadores TR y TB de Roland. Es arcaico, y hay que conocerlo bien. Veamos. Con los teclados del área superior componemos la melodía y con los controles del inferior, definimos la percusión. Los botones de la izquierda lanzan secuencias armónicas de notas, que podemos incorporar a la canción. Y a la derecha se encuentran los mezcladores, que permiten dar mayor o menor presencia a los instrumentos digitales.

4. Una musa infusa

La configuración original de los sintetizadores y los mezcladores da como resultado una melodía muy simple, que utilizaremos como esqueleto de nuestro tema.

5. Primeras modificaciones

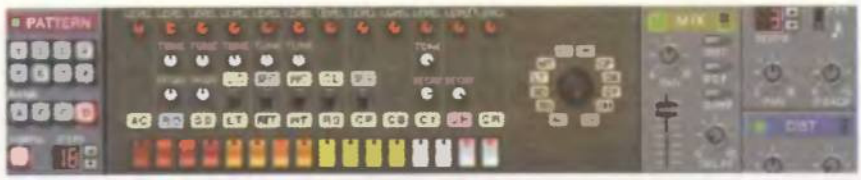
Reforzamos la línea de bajos con la secuencia número siete de la consola "Pattern", banco C. Es un pequeño cambio, pero da una personalidad muy distinta a la canción.

6. Dar más brillo a los compases

Ya en el segundo teclado, subimos el tono ("pitch") y seleccionamos la quinta secuencia, banco A.

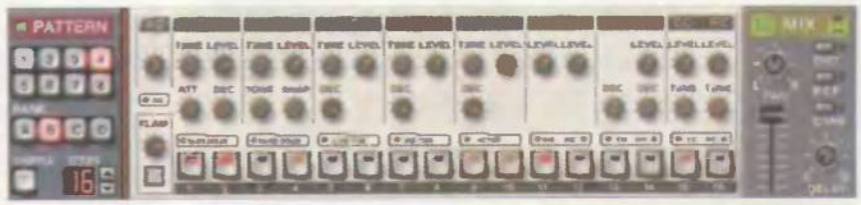
7. Programar la caja de ritmos

Con el propósito de aumentar la contundencia del tema, incorporamos los sonidos del banco B.



8. Añadir percusión

Terminamos con nuevos efectos de percusión, secuencia número cuatro, banco B. ■



Cuéntame un cuento y verás qué contento

Un buen ritmo narrativo es tan importante como una iluminación correcta. Y al igual que ésta, sólo se llega a dominar con práctica y perseverancia.

Texto: JESÚS MANUEL MONTANÉ

La secuencia de la ducha de "Psicosis" es recordada, entre otras cosas, por su montaje. Hitchcock pasó varios días encajando, y desencajando, el centenar de planos que rodó. Organizó más de veinte proyecciones privadas para asegurarse la reacción en el espectador. A última hora, se dio cuenta de que el miedo aumentaba si sólo se entreveían los cortes en el cuerpo de la mujer.

Un buen montaje es capaz de subsanar los errores cometidos durante el rodaje. La batalla final de "La guerra de las galaxias" no era, al principio, más que una colección de primerísimos planos de los pilotos, junto a desacertadas tomas de las naves volando hacia alguna parte. La intervención de Marcia Lucas, esposa del director y una de las mejores montadoras de Hollywood, logró salvar la secuencia; y con ello, la película.

Tocar madera. Algunos directores hacen sus "storyboards" con maniquíes articulados, como los que se utilizan en el dibujo artístico. Es una opción muy válida que permite, a la vez, realizar el diseño de iluminación.

Espera lo inesperado

El público está muy acostumbrado a que le cuenten cosas por medio de imágenes y sonido. Sabe, mejor que nadie, lo que va a ocurrir en cada momento. Por esta razón es importantísimo provocar su sorpresa. No sólo con vuelcos argumentales, sino colocando la cámara de un modo insólito.

Más cosas. Para poder anticipar los problemas en el rodaje, deberíamos dibujar sobre el papel cada plano (un proceso que, a nivel técnico, se conoce como "storyboarding"). Nuestro segundo aliado será un programa de edición, que funcione con rapidez y ocupe poco espacio en el disco duro. Dos requisitos que cumple «Zwei-Stein», la aplicación con la que os proponemos realizar el ejercicio de este mes.

Tres, dos, uno... ¡Acción!

Ficha técnica — Zwei-Stein

PROGRAMA DE EVALUACIÓN EN
www.thugsatbay.com/zweistein

REQUISITOS MÍNIMOS

CPU Pentium 400 MHz

Memoria RAM 64 Megas/128 Megas rec.

Espacio en disco 20 Megas/10 Gigas Ultra Wide SCSI rec.

Sistema operativo Windows 95/98/NT/2000

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Biblioteca de 64 efectos dinámicos

Corrección de color

Generadores de opacidad

Distorsión y rotación de la imagen

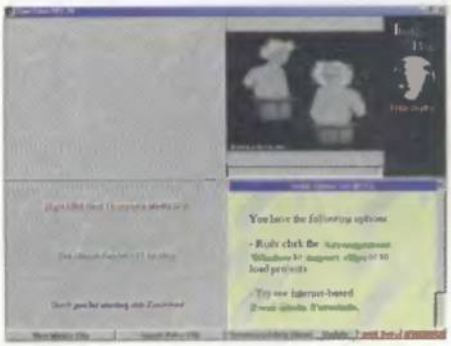
El cantor cuántico. Sus productores, Simon y Barnet Bain, de Metafilmics, han comparado "The Quantum Project", la primera película estrenada en Internet, con "El cantor de jazz". Y desde luego, tiene elementos revolucionarios. Por un lado, la historia de un científico de visita en su propia mente, está narrada con gran talento. Por el otro, "The Quantum Project" demuestra que todos podemos ser directores de cine. Sólo son necesarios planificación, una cámara digital, actores con más ganas que experiencia y un rinconcito, en la Red, desde el que se pueda descargar la película.

Salomé no vendrá, no, no, no vendrá...

Nuestra pequeña historia está protagonizada por Orlando, un joven de treinta años que quiere reconciliarse con la que fue su novia.

1. Einstein se equivocaba

«Zwei-Stein» es un buen programa de edición de vídeo que demuestra que a la velocidad de la luz se puede no sólo viajar, sino también trabajar.
Otra de sus grandes cualidades, es que todas sus herramientas permanecen siempre visibles.



2. Adquirir secuencias de vídeo

Desplegamos la ventana de importación y pulsamos sobre el texto que podéis ver en la captura. Así, de una sola vez, podremos llevarnos todos los clips del rodaje al programa. Lo bueno del caso es que la velocidad de ejecución no se resiente.

3. Plano 1

Orlando ha quedado en un parque para hablar con Salomé. Tuvieron una relación que duró unos meses, rompieron y él sigue sin comprender lo que ocurrió. El corto empieza con un plano general que nos muestra al protagonista andando hacia el parque.

4. Plano 1, continuación

En lugar de interrumpir la acción con un segundo plano, que también rodamos, mantenemos el inicial en la línea de tiempo de «Zwei-Stein».

5. Plano 1, conclusión

Como no tenemos otra imagen de recurso, seguimos con el plano número uno hasta el final y cortamos. Sin transiciones de ningún tipo.

6. Plano 2

Insertamos un plano de Orlando mirando el reloj, que mantenemos en pantalla sólo tres segundos. Así, evitamos romper el ritmo de la narración.

7. Plano 3

Teníamos tres planos a elegir. Uno era general, otro un detalle de la frente sudorosa del joven. Ninguno de los dos encajaba, así que recuperamos el plano que aquí podéis ver. Una de las ventajas de «Zwei-Stein» es que permite tener todos los fragmentos activos, en lugar de obligarnos a borrar definitivamente los descartes.

8. Plano 4

Interrumpimos el plano anterior con una grabación que nos muestra a Orlando encaminándose, de espaldas, a uno de los bancos del parque. Vamos a mantener la imagen en pantalla tres segundos, manteniendo así la cadencia narrativa. Al espectador, la progresión le resultará muy natural.

De ilusión también se vive, amigos

Orlando está nervioso porque han pasado ya varios minutos y Salomé no ha hecho acto de presencia. La progresión de los planos gana en velocidad, potenciando de esta forma la tensión y la intriga.

1. Plano 5

Venimos de un fundido (opción denominada "Fade To" del menú "Transitions"), lo que causa, evidentemente, la sensación de que Orlando lleva ya un buen rato esperando. Y se muestra muy inquieto.

2. Plano 6

Recurrimos a un segundo fundido para mostrar este plano, que da paso al siguiente sin transición alguna. "Zwei-Stein", en nuestros ordenadores, tardó un fracción de segundo en reelizar la tarea.

3. Plano 7

El protagonista cree haber visto a Salomé. Aunque teníamos otros planos, hemos elegido éste por ser el más expresivo. La visión encadenada de todos los ficheros se activa con la herramienta "Overview".

4. Plano 8

Cambiamos de plano, sin transiciones. Vemos a Orlando dando un grito, ininteligible, y levantando el brazo, para llamar la atención de Salomé.

5. Plano 9

Nuevo corte. Orlando, entre nervioso y contento, grita: "¡Salomé!". «Zwei-Stein» se ocupa, automáticamente, de realizar la necesaria corrección de color.

6. Plano 10

El tercer plano de la serie nos muestra a Orlando de cuerpo entero. La cámara empieza a retroceder. Pero no vamos a cambiar de plano. Todavía.

7. Plano 10, conclusión

Conservamos el plano en pantalla hasta que el protagonista salta del banco. «Zwei-Stein» enfocará la imagen para evitar el pequeño "blur". Esto nos ahorra el paso, siempre molesto y engorroso, de abrir una aplicación especializada.

8. Plano 11

Ahora sí, insertamos un plano que ofrece una visión distinta de la situación. Como tuvimos que rodarlo a cierta distancia, hay que mejorar el encuadre. Esto se hace con la opción "Crop", del menú "Utilities", en "Doctoring".

Dos corazones prestados

Llegamos al clímax y al desenlace de la narración. El ritmo, después de su sufrir una nueva aceleración, irá disminuyendo.

1. Plano 11, conclusión

Llegamos a rodar un inserto de los pies y las manos de Orlando en plena carrera, pero son demasiado dramáticos. Así que dejamos la cámara en el mismo punto e interrumpimos la acción por corte.

2. Plano 12

Una toma del protagonista alejándose, muy abatido, tras haberse dado cuenta de que la mujer a la que había visto no era Salomé. Cerramos con un fundido al siguiente clip, que «Zwei-Stein» calcula por sí solo.

3. Plano 13

Orlando, claramente desanimado, se apoya con ambas manos en el columpio, murmura algo que no podemos llegar a entender y ladea la cabeza. El cambio de plano se producirá con otro fundido.

4. Plano 14

Un plano similar al anterior. Como también está colocado entre dos fundidos, el espectador asume, una vez más, que han pasado varios minutos.

5. Plano 15

Un leve giro de cámara, y la vana espera de Orlando se alarga. En el corte al siguiente plano, utilizaremos un fundido de mayor duración que los anteriores.

6. Plano 16

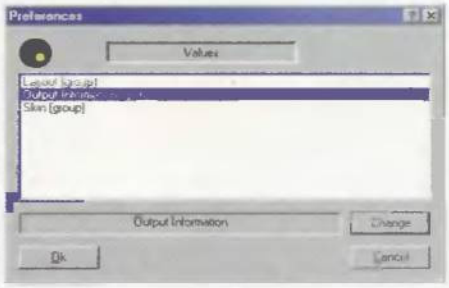
El último plano nos muestra al protagonista sentado en un columpio. Su mirada está clavada en el suelo. La chica no aparecerá. Cerramos con un fundido en negro ("Fade To Black" del menú "Transitions").

7. Renderizar el vídeo

Ahora que hemos terminado con el proceso de edición, le indicamos a «Zwei-Stein» que renderice el vídeo. Tenemos la posibilidad de acogernos a las modalidades de 15, 20, 24, 25 y 30 fotogramas.

8. Elegir formato de exportación

La aplicación de Thugs at Bay puede grabar el fichero en PAL, NTSC, SECAM, HDTV y la mayoría de estándares "streaming" de Internet. La calidad final de la imagen es sobresaliente. ■



Cómo programar una pequeña agenda electrónica

La mejor forma de aprender un lenguaje informático es practicarlo, como si se tratara del inglés o del francés. El ejercicio que os proponemos ha sido creado con la intención de que perdáis el miedo a la programación en Java y de paso, os divirtáis descubriendo sus peculiaridades.

Texto: RICARDO JOSA

Java es un lenguaje orientado a objetos que dispone de una librería estándar. Eso significa que, a la hora de programar, nos podemos beneficiar de las funciones de dichos objetos con una simple llamada. Un "applet", que es lo que vamos a hacer ahora, se integra en el navegador de Internet y permite realizar, por ejemplo, formularios, alarmas o agendas. Esto es, pequeños programas que interactúan constantemente con el usuario. Al ocupar muy poco espacio en memoria, se ejecutan con rapidez y no interfieren para nada en la descarga de la página Web que los contiene.

Si sois novatos, debéis saber que los programas en Java hay que generarlos sobre una aplicación llamada JDK, de JavaSoft, que podéis encontrar en www.javasoft.com. En caso de que ya tengáis experiencia, podéis trabajar sobre el listado y hacernos llegar una versión mejorada. La publicaremos gustosamente. ■

Análisis del código clave

El programa envía un correo electrónico al destinatario que elijamos. Los nombres hay que incluirlos en el código fuente de la página Web, tal y como podemos ver en el siguiente ejemplo:

Cuadro 1

Llamadas a sub-rutinas, conocidas como "class" en Java.

```
import java.awt.*
import java.applet.*
import java.util.StringTokenizer
import.java.net.URL
```

Cuadro 2

Ahora, incluimos la nuestra entre ellas.

```
public Class Agenda extends Applet {
```

Cuadro 3

Variables que definen cuántos nombres es capaz de almacenar el programa, y cuántos caracteres puede tener cada nombre.

```
static int num_recs=50
List itemList=new List (5, false)
String email_address [ ] = new String [50]
```

Cuadro 4

Estas instrucciones le indican al "applet" cuál es el orden de los eventos.

```
System.out.print In ()
designScreen ()
readParam ()
```

Cuadro 5

Las líneas que vienen a continuación, le dan un aspecto físico estándar a la agenda.

```
Button emailButton=new Button ("Enviar Correo")
listLabel=new Label ("Contacto")
new Panel ()
listPanel.setLayout (new BorderLayout ( ))
listLabel.setAlignment (Label.CENTER)
listPanel.setbackgorung (Color.lightGray)
itemList.setBackground (Color.yellow)
setBackground (Color.white)
```

Para terminar, hay que llamar al "applet" desde el código HTML. Se hace así:

```
<APPLET CODE= "Agenda.class" WIDTH=170 HEIGHT=159>
```

Cuadro 6

El último bloque del programa indica las funciones de cada botón.

```
listPanel.add ("North", listLabel)
listPanel.add ("Center", itemList)
listPanel.add ("South), sendButton)
add (listPanel)
```

Listado completo

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
import java.util.StringTokenizer;
import java.net.URL;
public class Contact extends Applet {
    static int num_recs=50;
    String email_address[] = new String[50];
    List itemList = new List(5,false);
public void init(){
    System.out.println("Agenda – Comienzo de la sesión");
    designScreen();
    readParam();
return;}
public void start(){
    System.out.println("Agenda - Inicializar");
return;}
public void stop(){
    System.out.println("Agenda - Detener");
return;}
public void destroy(){
    System.out.println("Agenda - Borrar");
return;}
final void designScreen(){
    System.out.println("Agenda - designScreen");
    Button sendButton = new Button("Enviar correo");
    Label listLabel  = new Label("Contacto");
    Panel listPanel  = new Panel();
    listPanel.setLayout(new BorderLayout());
    listLabel.setAlignment(Label.CENTER);
    listPanel.setBackground(Color.lightGray);
    itemList.setBackground(Color.yellow);
    setBackground(Color.white);
    listPanel.add("North",listLabel);
    listPanel.add("Center",itemList);
    listPanel.add("South",sendButton);
    add(listPanel);
return;}
final void readParam() {
    System.out.println("Agenda - readParam");
  String param_data=null;
    String email_name=null;
    StringTokenizer st;
    int good_recs=-1;
    for (int j=0;j -1)
        invokeTransfer(selected_index);
    else
        showStatus("Por favor, elija un nombre y pulse el
        botón Enviar.");
    }
return true;}
final void invokeTransfer(int selected_item){
    System.out.println("Agenda - invokeTransfer");
    try {
        getAppletContext().showDocument(new
URL("Enviar a:" + email_address[selected_item]));
        showStatus("Envío con éxito para: " +
        email_address[selected_item]);
        }
    catch (Exception e){
        showStatus("No fue posible contactar con: " +
        email_address[selected_item]);
        }
return;}
}
```

WSKA Ediciones

¡NUEVO!

Descubra nuestra Gama Pro: Utilidades, Gráficos e Internet.

Namo WebEditor 3.0

Interactividad total en su Web Site

- Web Sites dinámicos gracias al soporte DHTMLy al asistente Java Script.
- Generará animaciones, atributos en línea de tiempo, menús y botones interactivos,... sin escribir una línea de código.
- Edición de tablas, multi-frame, mapas de imagen.
- Utilidad de animación GIFT.
- Chequeo automático de enlaces y archivos huérfanos.
- Editor WSYWYG de ecuaciones matemáticas.
- 70 plantillas predefinidas y cientos de clips art.

12.900 Pts* 77,53 €

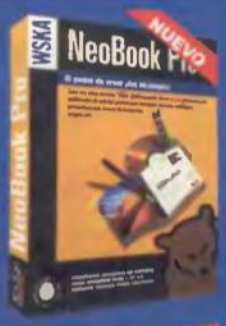
Disponible en versión inglesa.

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

NeoBook Pro

El poder de crear. ¡Así de simple!

- Cree en unos cuantos "clics" publicaciones electrónicas interactivas de calidad profesional: catálogos, presentaciones, cursos y seminarios.
- Contenido multimedia: inserte vídeo, animaciones, música, imágenes. Además de texto e hipertexto.
- Neobook crea programas ejecutables, (exe) o salvapantallas para Windows (scr) que puede distribuir gratuitamente.
- Emplee botones y otros elementos activos para crear una interfaz que permita a sus lectores cambiar de página, introducir respuestas, etc...



12.735 Pts* 76,53 €

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

Paint Shop Pro 6.0

NUEVO

Edición Profesional de imágenes.

- Paint Shop Pro 6.0 incorpora nuevas funciones vectoriales, capas de ajuste, nuevas texturas, efectos especiales y filtros.
- Paint Shop Pro trabaja con capas múltiples, tablas de pinceles, flexibles herramientas de selección y separaciones de canal CMAN.
- Incluye Animation Shop 2, un potente editor de gifts animados y optimizadores de imágenes GIF y JPEG.
- Paint Shop Pro 5.0 disponible en Español. Servicio de asistencia técnica local.

21.530 Pts* 129,39 €

PSP 5.0 Versión en Español 16.900 Pts* 101,57 €

Disponible en versión inglesa.

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

REDHAND 99

¡Mantenga su Pc bajo control!

- Protege carpetas y/o esconde programas.
- Controle la conexión a Internet: desde el tiempo de conexión, hasta limitar el acceso a ciertas direcciones.
- RedHand se lanza al mismo tiempo que Windows y puede ser configurado de modo que resulte totalmente invisible.
- Recoge un diario de actividad en el que se inscriben todas las operaciones efectuadas en el PC.
- Permite configurar Windows de modo que únicamente aparezcan las aplicaciones escogidas por el administrador.
- La versión PRO admite su utilización en red y administración remota, entre otras características.

7.690 Pts* 46,21 €

RedHand PRO 19.200 Pts* 115,39 €

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

CD Labeler

NUEVO

¡Cree sus etiquetas para soporte multimedia!

- El único programa que trabaja con todas las marcas de etiquetas para CD.
- Kit completo: Programa, aplicador y etiquetas.
- Cientos de fondos y plantillas prediseñadas.
- Diseñe etiquetas para Minidisc, Zip, Jaz, disquetes, audio/vídeo y mucho más.
- Los asistentes le guiarán a través de todas las etapas, desde seleccionar la etiqueta hasta planear su distribución y seleccionar los colores.

¡Muy Pronto disponible en versión española!

3.990 Pts* 23,96 €

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

NERO 5.0

¡El experto para grabar CD-R y CD-RW!

- Importación de ficheros WAVE, MP3 y VQF
- Posibilidad de manejar 2 grabadoras.
- Grabación en disco duro en sobrecapacidad (Hasta 79 minutos en un CD de 74).
- Gestión Formato Super Video CD (compilación de archivos MPEG2).
- CD-ROM Modo 1,2 y XA. CD-Audio, CD Mixto, CD UDF & UDF/ISO, CD HFS & Híbrido, CD Texto, CD Multisesión, VCD, CD de arranque, SuperVCD.

8.590 Pts* 51,63 €

PC Windows 95/98/NT 4.0 - CD

*Precios en pesetas antes de aplicar el IVA. Válidos hasta fin de existencias, salvo error tipográfico.

DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS

TEL: (91) 468-02-60

TEL: (902) 18-16-14

TEL: (91) 445-05-20

TEL: (900) 10-03-83

TEL: (93) 300-18-18

TEL: 900 18-03-63

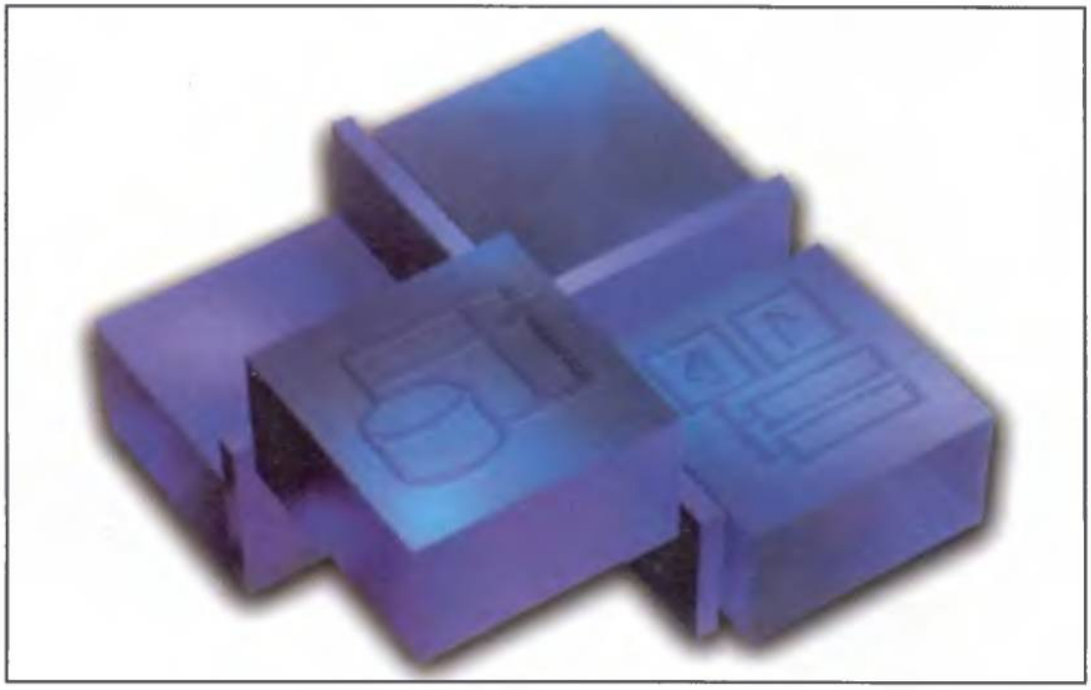
WSKA Ediciones
Isla Alegranza, 6 Nv. 35. Pol. Ind.
Norte. 28709 S.S. Reyes. Madrid.

Tel: +34 91 623 94 99
Fax: +34 91 623 85 92
www.wska.com

Programar eventos del ratón

El ratón es, sin lugar a dudas, la herramienta más útil para trabajar en entornos gráficos. Para permitir la programación de aplicaciones que lo utilicen, Visual Basic proporciona una serie de procedimientos que facilitan el manejo de los eventos del ratón. En este artículo estudiaremos algunos de ellos.

Texto: IGNACIO ALVEAR



Dichos eventos nos permitirán controlar el ratón en cualquier momento, de forma que sepamos qué botón se está pulsando, sobre qué parte de la pantalla se está haciendo, o el simple movimiento del cursor.

MouseDown

Este evento se produce cada vez que el usuario pulsa alguno de los botones del ratón sobre un control o formulario.
Para que nuestras aplicaciones estén atentas a la ocurrencia de este evento, es necesario que definamos en el código una retrollamada que reciba como parámetros los datos que le pase el ratón y lleve a cabo las acciones indicadas. La forma apropiada de atender el evento MouseDown consiste en incluir dentro del objeto que deba responder a las señales del ratón un procedimiento del tipo representado en el **Cuadro 1**.

De esa manera, el bloque de código que esté dentro de la función que responde al evento Mouse será ejecutado cada vez que se pulse alguno de los botones del ratón dentro del espacio delimitado por Objeto.

Cuadro 1

```
Sub_Objeto_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer,X As Single,Y As Single)
....
....
....
End_Sub
```

Cuadro 2

Valor	Indica que se ha pulsado el botón
1	Izquierdo
2	Derecho
4	Central

Cuadro 3

Valor	Indica que se ha pulsado la tecla
1	Shift (Mayús)
2	Ctrl
4	Alt

Button

Es una variable entera que se refiere al botón que ha sido pulsado. Sus posibles valores están representados en el **Cuadro 2.**

Shift

Esta variable sirve para indicar si el usuario ha presionado simultáneamente las teclas Alt, Control o Shift y alguno de los botones del ratón. Su utilidad consiste en que permite modificar las acciones de un procedimiento, de acuerdo con las teclas que el usuario esté presionando en el momento de llamarlo. En la tabla del **Cuadro 3** están representados los valores que toma de acuerdo con la tecla que haya sido pulsada.

Cuadro 4

```
Sub_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
```

X y Y

Estas variables contienen información acerca de la posición del cursor dentro del objeto que recibe el evento de ratón.

MouseUp

Este evento indica que un botón que estaba presionado ha sido soltado. La estructura del procedimiento que atiende a este evento es muy similar a la de

Cuadro 5

```
Sub_Objeto_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
```

Valor	Botones pulsados
1	Ninguno
3	Izquierdo y derecho
5	Izquierdo y central
6	Derecho y central
7	Izquierdo, derecho y central

Cuadro 6

Constante	Valor
vbLeftButton	Button = 1
vbRightButton	Button = 2
vbMiddleButton	Button = 4
vbShiftMask	Shift = 1
vbCtrlMask	Shift = 2
vbAltMask	Shift = 4

Cuadro 7

MouseMove y los valores que toman sus parámetros son idénticos. La estructura del procedimiento está representada en el **Cuadro 4.**

MouseMove

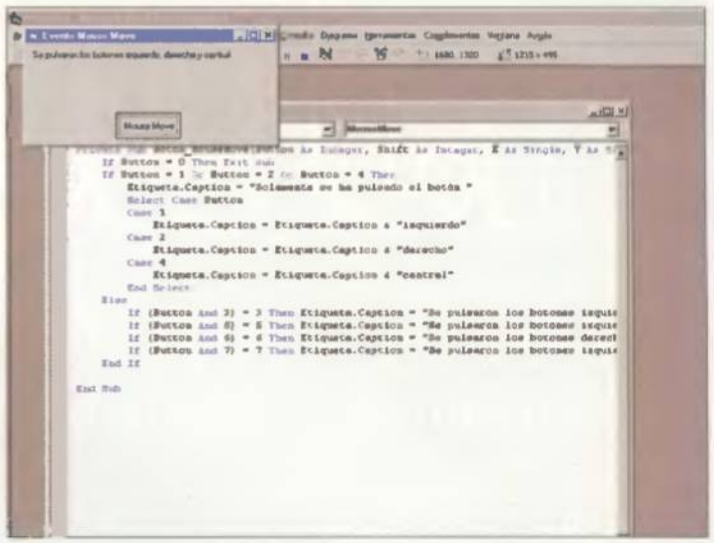
Este evento se produce cada vez que el usuario mueve el puntero del ratón a una nueva posición dentro del formulario o el control que tenga definido un procedimiento para escucharlo. Este procedimiento admite los mismos parámetros que MouseDown, pero su variable Button incluye unos cuantos valores más, para tratar las situaciones en que se presionen varios botones y/o teclas simultáneamente. El prototipo del procedimiento para tratar el evento MouseMove está estipulado en el **Cuadro 5.**
Los valores especiales que admite el procedimiento MouseMove han sido incluidos en el **Cuadro 6.**

Constantes

Buscando la comodidad, como siempre, Visual Basic proporciona una serie de constantes que facilitan la tarea de seguirle la pista a las posibles opciones que se pueden presentar al tratar con el manejo del ratón. Estas constantes están señaladas en el **Cuadro 7.**
Para estudiar de manera más detenida la forma de utilizar los eventos del ratón dentro de los programas de Visual Basic, diseñaremos una serie de programas ilustrativos.

Programa 1

Este programa consiste en un formulario, un ratón y una etiqueta. Cada vez que se pulse el botón, la etiqueta mostrará los distintos argumentos que le hayan sido suministrados por el evento MouseDown.
En la tabla del **Cuadro 8** se encuentra el valor que debes dar a cada una de las propiedades de los controles que vas a utilizar.
Todo el código del programa estará contenido dentro del procedimiento Botón_MouseDown(), que es el único que nos interesa para el caso (ver **Cuadro 9**).



Saber qué botón es el que se está pulsando. Con estas sencillas líneas podemos determinar cuál de los botones estamos apretando, o si son varios de ellos.

Control	Propiedad	Valor
Form1	Caption	"Evento MouseDown"
Command1	Name	"Botón"
Command1	Caption	"Mouse Down"
Label1	Nombre	"Etiqueta"
Label1	Caption	""

Cuadro 8

Buscando la comodidad, Visual Basic proporciona una serie de constantes que facilitan la tarea de seguirle la pista a las posibles opciones relacionadas con el manejo del ratón

Valores del ratón. Estos son un ejemplo de los valores que se obtienen cuando analizamos el estado del ratón, tanto a nivel de posición como de pulsación.

Cuadro 9

```
Private Sub
Botón_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
Etiqueta.Caption = "Valor del argumento Button: " & Button & vbNewLine & "Valor del rgumento Shift: " & Shift & vbNewLine & "Valor del argumento X: " & X & vbNewLine & "Valor del argumento Y: " & Y

End Sub
```

Cuadro 10

```
Private Sub Botón_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
  Botón.Caption = "MouseUp"
End Sub
```

Cuadro 11

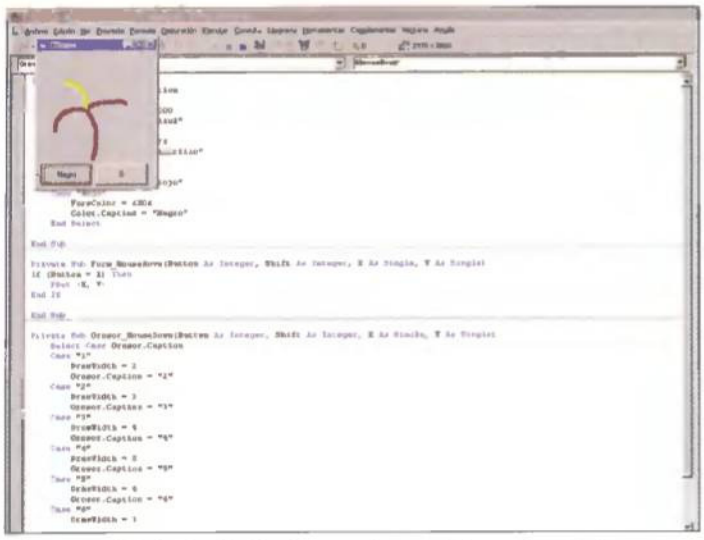
```
Botón.Caption = "MouseDown"
```

Programa 2

Para ver un ejemplo de la forma de atender el evento MouseUp, añadiremos código al programa anterior, para que cambie por MouseUp la etiqueta del control Botón cada vez que sea soltado. Para hacerlo, no hace falta añadir ningún control al programa, sino escribir este trozo de código para el procedimiento MouseUp (ver **Cuadro 10**).
Además, para añadir un poco de dinamismo al programa, podemos insertar la sentencia representada en el **Cuadro 11**.
De este modo, cada vez que se presione el control Botón, en primer lugar se verá la etiqueta "MouseDown" y, al ser soltado se observará "MouseUp".

Programa 3

Para finalizar esta serie de programas inútiles, crearemos uno que permita determinar si un usuario ha presionado varios botones a la vez, y en caso de



Pintar con el ratón. Con las funciones que hemos visto en este artículo, es posible realizar un sencillo programa que nos permita dibujar en pantalla.

que así sea, cuáles han sido. En la tabla del **Cuadro 12** se muestran los controles que se utilizarán y el valor que debemos dar a sus propiedades. El código que utilizaremos está representado en el **Cuadro 13**. Para que el programa lleve a cabo la acción deseada, es necesario presionar el botón y, sin soltarlo, mover el ratón.

Programa Dibujos

Este programa tendrá un poco más de apariencia de programa del mundo real. Su finalidad es utilizar los eventos del ratón para dibujar figuras dentro de un área de trabajo. Todo lo que se refiere a menús, diálogos comunes y manejo de errores se deja como ejercicio al lector. En caso de duda, podéis remitiros a los artículos pasados, pues en ellos están explicados todos estos aspectos con mayor profundidad.

En el **Cuadro 14** se han incluido los controles que hay que añadir al programa y el valor que hay que dar a sus propiedades. El código a insertar se muestra en el **Cuadro 15**. ■

Cuadro 12

Control	Propiedad	Valor
Form1	Caption	"Evento MouseMove"
Command1	Name	"Botón"
Command1	Caption	"Mouse Move"
Label1	Nombre	"Etiqueta"
Label1	Caption	""

Cuadro 13

```
Private Sub Botón_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As
Single, Y As Single)
  If Button = 0 Then Exit Sub
  If Button = 1 Or Button = 2 Or Button = 4 Then
    Etiqueta.Caption = "Solamente se ha pulsado el botón "
    Select Case Button
    Case 1
      Etiqueta.Caption = Etiqueta.Caption & "izquierdo"
    Case 2
      Etiqueta.Caption = Etiqueta.Caption & "derecho"
    Case 4
      Etiqueta.Caption = Etiqueta.Caption & "central"
    End Select
  Else
    If (Button And 3) = 3 Then Etiqueta.Caption = "Se pulsaron los boto-
nes izquierdo y derecho"
    If (Button And 5) = 5 Then Etiqueta.Caption = "Se pulsaron los boto-
nes izquierdo y central"
    If (Button And 6) = 6 Then Etiqueta.Caption = "Se pulsaron los boto-
nes derecho y central"
    If (Button And 7) = 7 Then Etiqueta.Caption = "Se pulsaron los boto-
nes izquierdo, derecho y central"
  End If

End Sub
```

Cuadro 14

Control	Propiedad	Valor
Form1	Nombre	"Dibujos"
Command1	Nombre	"Color"
Command1	Caption	"Negro"
Command2	Nombre	"Grosor"
Command2	Caption	1

La finalidad del programa Dibujos no es otra que utilizar los eventos del ratón para dibujar figuras dentro de un área de trabajo

Cuadro 15

```
Private Sub Color_Click()
  Select Case Color.Caption
  Case "Negro"
    ForeColor = &HFF0000
    Color.Caption = "Azul"
  Case "Azul"
    ForeColor = &HFFFF&
    Color.Caption = "Amarillo"
  Case "Amarillo"
    ForeColor = &HFF&
    Color.Caption = "Rojo"
  Case "Rojo"
    ForeColor = &H0&
    Color.Caption = "Negro"
  End Select

End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X
As Single, Y As Single)
If (Button = 1) Then
  PSet (X, Y)
End If

End Sub

Private Sub Grosor_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X
As Single, Y As Single)
  Select Case Grosor.Caption
  Case "1"
    DrawWidth = 2
    Grosor.Caption = "2"
  Case "2"
    DrawWidth = 3
    Grosor.Caption = "3"
  Case "3"
    DrawWidth = 4
    Grosor.Caption = "4"
  Case "4"
    DrawWidth = 5
    Grosor.Caption = "5"
  Case "5"
    DrawWidth = 6
    Grosor.Caption = "6"
  Case "6"
    DrawWidth = 1
    Grosor.Caption = "1"
  End Select

End Sub
```

Computer Hoy

La revista con la que todos entendemos la informática

POR SÓLO 250 PTAS.

Viernes sí, viernes no

LA REVISTA Nº1 EN INFORMÁTICA

La hoja de datos de Microsoft Access 2000 (III)

Texto: IÑAKI OTERO

En los artículos anteriores aprendimos a utilizar y modificar la hoja de datos de «Microsoft Access 2000», tanto en su aspecto estético como en lo referente a los datos que la componen. En esta nueva entrega veremos cómo ordenar, filtrar e imprimir dichos datos.

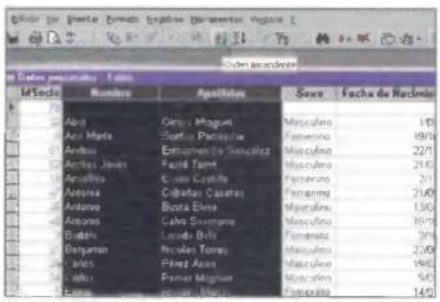
1 Ordenación de los registros

Ya sabemos cómo visualizar, aumentar, modificar, eliminar y buscar de forma sencilla los datos de «Access». Pues bien, en este apartado aprenderemos a ordenar los registros de tal forma que todas las tareas anteriores se puedan realizar más fácilmente.

1.1 Ordenación por defecto

De forma general, al abrir una Hoja de datos, si no hay definida ninguna clave principal en la tabla, «Access» presenta las filas de datos en el orden en que fueron insertados en la tabla, y si hay definida una clave principal, la presenta con sus filas ordenadas según dicha clave principal. Como ambos modos suelen resultar poco operativos, «Microsoft Access» facilita una serie de herramientas y controles para ordenar los datos de la tabla a gusto de cada usuario y con el grado de complejidad que se desee. Desde ordenarlos por un solo campo con un solo clic del ratón, hasta la utilización de múltiples cambios mediante la utilización de filtros y búsquedas complejas.

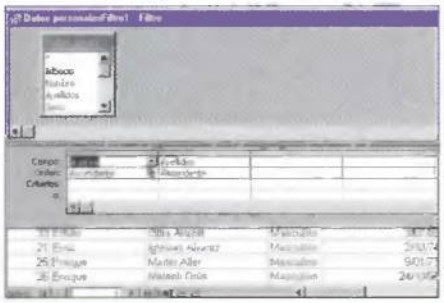
1.2 Ordenación sencilla



La forma más sencilla de ordenación que facilita «Access» es la de los dos botones de la barra de herramientas, los que tienen las letras A y Z con una flecha al lado. El AZ ordena de forma ascendente y el ZA ordena de forma descendente. Ambos botones ordenan los registros en base a la columna o columnas que se hayan seleccionado mediante el ratón. Cuando haya varias columnas seleccionadas, la ordenación resultante tendrá una jerarquía de izquierda a derecha. Las ordenaciones que se vayan realizando con posterioridad reemplazan a las efectuadas previamente. Para deshacer una ordenación, basta con seleccionar en el menú Registros la opción. Utilizando este método, se ordenan los campos Nombre y Apellidos.

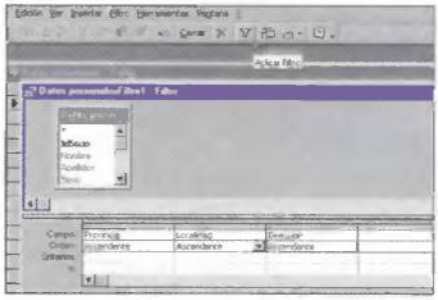
1.3 Ordenación compleja

Para realizar una ordenación más compleja, como, por ejemplo, ordenar las columnas Provincia, Localidad y Dirección, y en ese mismo orden, habrá que acudir al menú Registros, seleccionar la opción Filtro y, en el submenú, la opción Filtro u Orden avanzado, para que aparezca la ventana Filtro. Esta ventana se compone de una lista con todos los campos, situada en la parte superior izquierda, y de varios campos en las columnas situadas en la parte inferior de la ventana. Como en el punto anterior se ordena por Nombre y Apellidos, en las columnas inferiores aparecerán sólo ambos campos.



1.4 Ordenación con filtro

Si el cursor no se encuentra situado en la celda Campo de la primera columna de la parte inferior de la ventana, lo situaremos allí (Nombre). Con el ratón se pulsa el botón de flecha abajo (o la tecla del cursor flecha abajo mientras se mantiene pulsada la tecla Alt) para desplegar la lista de campos. En ella se selecciona Provincia, que sustituirá a Nombre, en la fila inferior se selecciona ascendente de la misma forma. Mediante el ratón o la tecla TAB, hay que posicionarse en la siguiente columna, donde se selecciona Localidad. En la siguiente columna se selecciona Dirección. Tan sólo hay que seleccionar Aplicar Filtro en el menú Filtro, o pulsar el botón Aplicar filtro, para que la ordenación se refleje en la tabla.

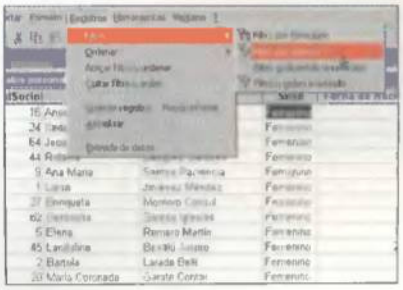


2 Filtrado de registros por selección

En este apartado estudiaremos cómo filtrar los registros seleccionando tanto los valores completos de una celda como parte de ella.

2.1 Filtrar por valor

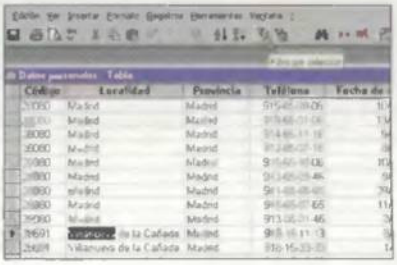
Para visualizar todas las filas que contengan un texto o valor completo de una celda de la hoja de datos es necesario utilizar el Filtrado por valor. Para ver su funcionamiento se visualizan todas las filas con el texto "Femenino" en el campo Sexo. Se abre la hoja de datos y en la columna Sexo se busca la primera celda que contenga la palabra "Femenino". Se arrastra el ratón o se hace doble clic sobre ella para seleccionar la palabra completa. Una vez seleccionada, se pulsa Filtro por selección o se utiliza la opción del mismo nombre a través del menú Registros y la opción Filtro. Con ello, solamente aparecerán en la tabla las filas que tengan el valor Femenino en la columna Sexo.



2.2 Filtrar por selección

Para visualizar todas las filas que contengan parte de un valor, o de un texto, contenido en una celda de la hoja de datos hay que utilizar el Filtrado por selección. Para ver su funcionamiento se visualizan todas las filas que contengan en sus datos la palabra "Villanueva". Se abre la hoja de datos y en la columna Localidad se busca una celda de Villanueva de la Cañada y se selecciona con el ratón sólo la primera palabra.

Si se pulsa el botón Filtro por selección o utilizando la misma opción a través del menú Registros, opción Filtro, únicamente aparecerán las filas que contengan la palabra Villanueva en el campo denominado Localidad.

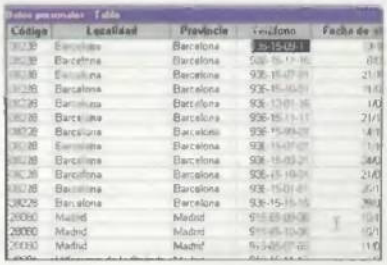


2.3 Filtrar sobre filtrado

Otra posibilidad que «Access» facilita es añadir un filtro a otro ya realizado, lo que se denomina Filtrar sobre filtrado. Continuando con los ejemplos de los puntos anteriores, se podría haber efectuado en primer lugar el Filtrado por valor del Sexo Femenino, y a continuación, sin quitar el filtrado, efectuar el Filtrado por Selección de la palabra Villanueva, con lo que sólo se verían en la hoja de datos los socios de Sexo Femenino de la Localidad Villanueva de la Cañada. Para eliminar un filtro hay que pulsar el botón Quitar filtro de la barra de herramientas o seleccionar la opción Quitar filtro u orden del menú Registros.

2.4 Normas de selección

A la hora de seleccionar parte de un texto en una celda para efectuar un filtro por selección, hay que tener en cuenta las normas siguientes: si se selecciona la primera palabra de una celda sólo se visualizarán las filas cuya primera palabra sea ésa. De la misma manera, si se selecciona la última palabra de una celda, las filas que se visualizarán serán aquellas cuya última palabra sea la seleccionada. Por el contrario, si se selecciona un dato contenido en la parte central de una celda, se visualizarán todas las celdas que contengan dicho dato, siendo totalmente indiferente la posición que se encuentre. Se puede comprobar seleccionando el valor 15 del medio de una celda de la columna Teléfono.



3 Filtrado de registros con formularios

Una vez visto cómo filtrar por selección, veremos, en este apartado, cómo efectuar los filtrados a través de un formulario.

3.1 Filtrar con formulario

El filtro por selección tan sólo resulta útil para buscar filas en las que coinciden todas las condiciones de filtrado, pero si se desea buscar filas que contengan sólo alguna de las condiciones de filtrado será necesario acudir a un Filtro por formulario. Por ejemplo, para filtrar los socios que sean de Sexo Femenino "o" que vivan en Villanueva de la cañada, se pulsaría el botón Filtro por formulario o se utilizaría la misma opción a través del menú Registros, opción Filtro, con lo que aparecería una ventana con una serie de columnas, donde se seleccionaría Femenino en Sexo y Villanueva de la Cañada en Localidad.

3.2 Aplicación del filtro

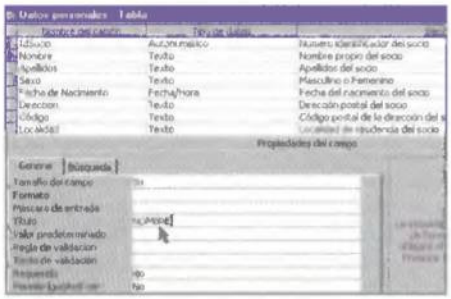
Una vez seleccionadas las dos condiciones se puede pulsar Aplicar filtro de la barra de herramientas o seleccionar Aplicar filtro u orden del menú Registros, con lo que sólo se verían los socios de Sexo Femenino de Villanueva de la Cañada. Pero para seleccionar los que sean una cosa "o" la otra, se selecciona previamente la pestaña "Or", situada en la parte inferior izquierda de la ventana "Filtro por formulario". Así, la hoja de datos exhibirá todas las filas de los socios que tengan como domicilio Villanueva de la Cañada "o" que sean del Sexo Femenino.

4 Pasos previos a la impresión de los registros

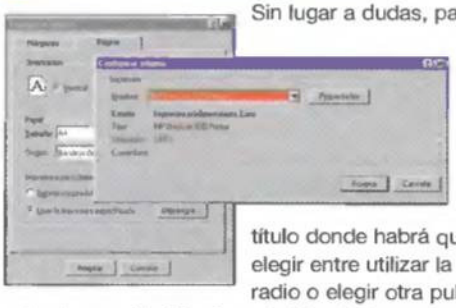
Antes de imprimir los registros de una hoja de datos se hace necesaria una preparación previa, no sea que los resultados obtenidos en la impresión no se parezcan en nada a los deseados.

4.1 Formatear los datos

Todas las operaciones estéticas y de personalización de la Hoja de datos vistas en los artículos anteriores, así como las de ordenación explicadas en éste, son de posible aplicación a la hora de imprimir los registros, con lo que se puede ajustar el ancho de las columnas, indicar el tipo y tamaño de la letra, las columnas que serán, o no, impresas, etc. Se puede personalizar el encabezado de cada columna. Para ello hay que abrir la hoja de datos en vista diseño y utilizar la propiedad Título de cada uno de los campos. Si no se utiliza esta opción, aparecerá impreso como encabezado de cada columna el nombre del campo.



4.2 Seleccionar la impresora



Sin lugar a dudas, para poder imprimir los datos es necesario una impresora conectada al sistema. Si se da el caso de que existe más de una, habrá que ver cómo seleccionar una para imprimir los registros de la hoja de datos. Se abre la Hoja de datos y se selecciona la opción Configurar página en el menú Archivo con lo que aparecerá una ventana con el mismo título donde habrá que pulsar en la pestaña Página. Aquí se puede elegir entre utilizar la Impresora determinada activando su botón de radio o elegir otra pulsando el botón Impresoras que se activa al seleccionar el botón de radio Usar la impresora especificada.

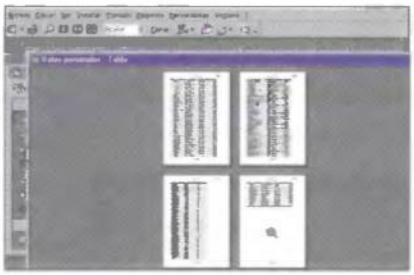
4.3 Configurar las páginas

Para configurar las páginas a imprimir, se abre la ventana Configurar página mediante el proceso indicado en el punto anterior. En la pestaña Márgenes es posible fijar los que se deseen en sus casillas correspondientes y se puede activar la casilla Encabezados de impresión para imprimir los encabezados de las columnas al imprimir la hoja de datos. En la pestaña Página, además de seleccionar la impresora, se puede indicar la bandeja de alimentación del papel así como el sentido de la impresión, si va a tener una orientación horizontal o vertical, activando el botón de radio pertinente.

5 Impresión de los registros

Una vez visto cómo efectuar operaciones con los registros, cómo ordenarlos, cómo filtrarlos y cómo prepararlos para la impresión, tan sólo nos queda ver cómo imprimirlos.

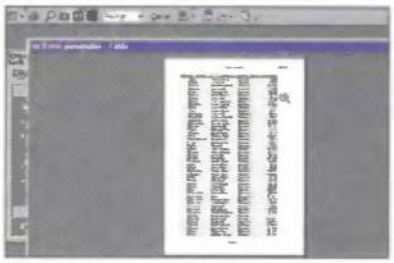
5.1 Vista preliminar



Una vez formateada la hoja, lo correcto es activar la Vista preliminar para comprobar si ha quedado bien antes de imprimir. Para ello, se selecciona la opción Vista preliminar en el menú Archivo o se pulsa el botón del mismo nombre en la barra de herramientas. Aparecerá una ventana donde se verá la primera página a imprimir. Se puede pasar de una página a otra utilizando las teclas AvPág y RePág si se tiene el zoom desactivado. También se puede ver una, dos o varias páginas al mismo tiempo pulsando sobre los botones verdes con páginas aparecidas en la barra de herramientas.

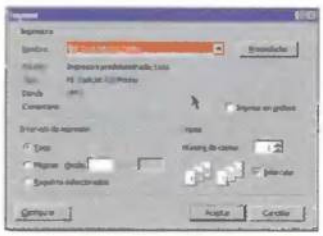
5.2 Utilización del "zoom"

Al activar la Vista preliminar el cursor del ratón ha tomado forma de lupa. Haciendo clic con él en cualquier parte de la página se pueden ver los datos más ampliados. Para esto mismo también se puede utilizar el Zoom de la barra de herramientas o la escala de porcentajes de ampliación situada en el mismo sitio pero más a su derecha. Una vez ampliada la página es posible desplazarse poco a poco utilizando las teclas de los cursores del teclado (con Ctrl pulsado el desplazamiento es más amplio).



5.3 Impresión final

Para imprimir finalmente la hoja de datos tan sólo es necesario pulsar el botón Imprimir de la barra de herramientas, que mandará los datos directamente a la impresora. Sin embargo, recomendamos mejor acudir a la opción Imprimir del menú Archivo, ya que facilita una ventana donde, además de confirmar la impresión, será posible ver la impresora a utilizar, indicar si se imprimen los registros seleccionados o todos, decidir cuántas hojas se van a imprimir, en qué orden, si se intercalan o no, si se manda a la impresora o a un archivo, etc. Una vez todo conforme y a gusto de usuario, tan sólo habrá que pulsar el botón Aceptar y el trabajo viajará hasta la impresora. ■



El Programa experto de Contabilidad más fácil de usar

¡¡Compatible con el año 2000!!

Euro CONTA 2000

Por sólo 4.995 Ptas. 30,02 Euros

Euro Conta 2000

Es un programa sencillo y potente, capaz de resolver la problemática contable y de gestión de profesionales liberales y pequeños negocios

¡Nuevo, fácil y eficaz!

CD-ROM

Invierta su dinero en asesoramiento, no en papeleo

Ideal para el hogar, pequeñas empresas y profesionales

No requiere de conocimientos contables

A la venta en todos les quiosces de prensa

Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es

AS

Nuevos filtros

La última versión de «Photoshop», la 5.5, incluye nuevos filtros, muy interesantes para realizar algo parecido a lo que realizamos en estas páginas el número pasado. Esto significa que de nuevo los efectos con texto son los protagonistas, pero esta vez utilizaremos filtros que en la mayoría de las veces nunca antes han pasado por esta sección.

Texto: JAVIER RODRÍGUEZ MARTÍN

El resultado de los proyectos de estemes, llevados a cabo con el programa de retoque fotográfico también van a consistir en la creación de textos que pueden ser utilizados como logotipos de forma individual, o como parte de una imagen.
La intención es conseguir que a la hora de crear imágenes con texto, el proceso no se limite exclusivamente a superponer una capa con texto, sino que éste se presente de una forma especial o cuanto menos original, dando a nuestros trabajos un aire de creatividad. ■

1 Texto en bandas

El primer proyecto de este mes tendrá como resultado la adición de texto a una imagen, con un fondo de bandas diagonales que afectarán a la fotografía y que se crearán de forma automática gracias a uno de los nuevos filtro de Photoshop 5.5. En sólo tres pasos.

1.1 Aplicar un degradado lineal

El trabajo comienza con un documento en blanco sobre el que se aplica un Degradado lineal de una esquina a otra del lienzo, en este caso de blanco a negro.
Sobre el degradado se añade el texto que se quiera, en color negro. Se acopla la imagen, y se le aplica un ligero Desenfoque gaussiano –radio 1 o 2, según el tamaño de la imagen–.

1.2 Bandas diagonales en la imagen

Para que aparezcan las bandas diagonales a partir del degradado, se utiliza uno de los filtros que nunca se han empleado en esta sección. Se llama "Bordes añadidos" y se encuentra en el grupo "Artístico". Los parámetros que se han utilizado en este ejemplo son:
Anchura de borde: 5
Intensidad del borde: 4
Posterización: 2

1.3 Disimular las bandas

Para que las bandas no aparezcan tan definidas, se puede aplicar de nuevo un ligero Desenfoque gaussiano. Para terminar el trabajo, se coloca en una capa inferior una fotografía cualquiera, y se cambia el modo de la capa con el texto y las bandas a "Diferencia". De esta forma, las bandas de blanco a negro producen diferentes niveles de inversión de colores en la fotografía, mientras que el texto no altera los colores originales.

2 Texto con ondas en relieve

Este es el proyecto más complejo que realizaremos de este mes. En él vamos a crear un texto rodeado por ondas concéntricas que van a resultar de la utilización de un nuevo filtro. El resultado final será un relieve de todo el conjunto a través del cual se podrá ver una fotografía subyacente.

2.1 Texto sobre imagen

De nuevo, el primer paso consiste en añadir un texto de color negro sobre una imagen de fondo blanco.
Se interpreta la capa de texto para trabajar con ella de forma independiente y se aplica un Desenfoque gaussiano que posea de radio 2.
Antes de continuar con el proyecto, hay que guardar una selección con el contorno del texto. La forma más sencilla de hacerlo es manteniendo pulsada la tecla CTRL mientras se pincha sobre la capa que se acaba de interpretar. Acto seguido se utiliza el comando "Selección/Guardar selección".

2.2 Aplicación de círculos concéntricos

La creación automática de círculos concéntricos en una imagen es una técnica que ya hemos utilizado anteriormente en esta sección –ver artículo dedicado al arte "pop"–. Para crear estos círculos se selecciona la capa con el texto y se aplica el filtro "Bosquejar/Modelo de medio tono".
Las opciones de este filtro son:
Tamaño: 12
Contraste: 25
Tipo de modelo: Círculo.

2.3 Nitidez en el texto

Una vez aplicado el filtro de medios tonos, las letras aparecen tan deformadas que es muy difícil entenderlas. Pero para ello se ha guardado antes una selección con su contorno. Para hacer el texto más legible se carga la selección –"Selección/Cargar selección"– y se pulsa sobre ella con el botón derecho del ratón para seleccionar la opción "Calar". Se define un radio de calado pequeño, de unos 3 o 4 píxeles, y se pulsa la tecla de borrar para eliminar el negro de la imagen con el contorno de las letras, de forma que éste quede suavizado.

2.4 Relieve en la imagen

Para conseguir el efecto de relieve se utiliza el filtro de escayola con las siguientes opciones:
Equilibrio de imagen: 50
Suavizar: 1
Posición de la luz: Superior izquierda.
Con este paso anterior se ha conseguido un bajorrelieve de las letras y las ondas concéntricas, pero ese no es el efecto de relieve que se quería conseguir.

2.5 Conseguir el relieve "en positivo"

Para obtener un relieve "en positivo" basta simplemente con invertir la imagen –"Imagen/Ajustar/Invertir"–.
Sin embargo, hay partes del texto y de los círculos que ha quedado en relieve como pequeñas manchas entre las letras –sobre todo entre la "X", la "T" y la "O", en este caso–. Para eliminar estos "pegotes" se puede utilizar la herramienta Lazo poligonal para rodearlos y eliminarlos directamente.
Antes de seguir adelante se utiliza el filtro "Enfocar/Enfocar más" para que el relieve adquiera un tono más brillante.

2.6 Incluir una imagen en el fondo

Como tanto el texto como las ondas concéntricas están formadas por distintos niveles de gris, es muy sencillo trabajar con esta imagen a la hora de aplicarla a una fotografía. Sólo hay que superponer este efecto a una imagen y seleccionar el modo "Luz intensa" para que el interior del relieve refleje la imagen que se encuentra por debajo.
En este ejemplo, además, se ha acoplado el texto con la imagen de unas burbujas azules como antes se ha explicado y luego se ha vuelto a colocar la misma imagen de las burbujas una capa por debajo. Sobre esta capa original se ha añadido una nueva capa de ajuste de curvas para modificar el color azul. A la capa superior se le ha aplicado el modo "Multiplicar". De esta forma, el fondo blanco ahora refleja la imagen de las burbujas, pero con el tono cambiado.

3 Texto suavizado

En este segundo proyecto modificaremos una fuente de texto, de nuevo utilizando filtros, de forma que sus contornos queden suavizados, casi como si de trazos de luz se tratara.

3.1 Aplicación de un degradado radial a la imagen

La preparación de este proyecto consiste en la creación de un degradado de fondo, como en el caso anterior, pero esta vez utilizando la herramienta "Degradado radial" de forma que el centro de la imagen quede más oscuro que los bordes. Los colores son opcionales. Sobre el fondo se añade el textocorrespondiente en color blanco.

3.2 Un halo de color en el texto

Aplicaremos un filtro sólo al texto, no a toda la imagen, así que no se deben acoplar las capas. Sin embargo, y para aplicar el filtro, si hay que interpretar la capa de texto –"Capa/Texto/Interpretar capa"–. El filtro "Artístico/Luz de neón" consigue crear un halo de color en el borde del texto. Los valores son: Tamaño: 6. Brillo: 23. Color: el mismo rojo del fondo.

3.3 Difuminar los contornos

Para conseguir el efecto de trazos de luz, con los contornos de las letras difuminados, ahora con el halo rojo conseguido gracias al filtro de luz de neón, se utiliza el filtro "Artístico/Esponja". Los parámetros, en este caso, son:
Tamaño de pincel: 10
Definición: 0
Suavizar: 15

3.4 Acoplar una imagen al fondo

A la hora de mezclar este nuevo efecto de texto con una fotografía existen numerosas posibilidades. En este ejemplo se ha colocado una imagen debajo de la capa de texto, reduciendo para este último su opacidad a un 70% y utilizando el modo denominado "Luz intensa".

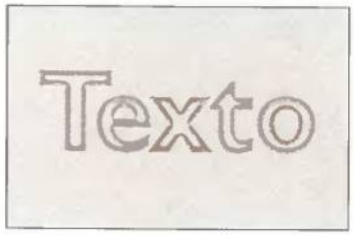
4 Mosaico con texto

El último proyecto de este mes también incluye nuevos filtros como son el de Fotocopia, Papel con relieve y Retales. El objetivo es obtener un fondo de mosaico sobre el que destaque un texto con cierto efecto de bajorrelieve pétreo.

4.1 Letras huecas y contornos suavizados

Hay que quedarse con una selección del texto para utilizarlo más adelante. Después de interpretar la nueva capa de texto, se aplica el efecto "Bosquejar/Fotocopia" para que las letras queden huecas, con sus contornos suavizados. Para ello hay que ajustar las opciones de este filtro según el tamaño de las letras. Para un tamaño de 210 píxeles las opciones son:
Detalle: 7. Oscuro: 7.

4.2 Bajorrelieve



El efecto de bajorrelieve con textura granulada se consigue con un nuevo filtro: "Bosquejar/Papel con relieve". Las opciones para este ejemplo son:
Equilibrio de imagen: 25.
Granulado: 10. Relieve: 11
Acto seguido se carga la selección con el contorno del texto, se cala con un radio de 5 píxeles y se invierte de forma que se pueda trabajar a continuación con el resto del fondo, sin afectar al texto.

4.3 Un mosaico con relieve

Para transformar el fondo de la imagen en un mosaico de pequeños elementos con forma de cuadrado se usa "Textura/Retales". La imagen adjunta se ha conseguido con los valores: Tamaño del retal: 9. Relieve: 22. Para que en el último paso el mosaico destaque más, se han ajustado los niveles de la imagen –"Imagen/Ajustar/-Niveles"–, desplazando hacia la izquierda el deslizador de los medios tonos para resaltar los grises.

4.4 Resultado final

Para aplicar una fotografía sólo hay que copiar toda la imagen, pegarla como una nueva capa por encima de la fotografía, y cambiar su modo a "Multiplicar". En este caso se ha escogido una foto de una textura de piedra a la que se ha aplicado un desenfoque gaussiano. Sin embargo, el efecto está sin completar: si a la capa del texto se le vuelve a aplicar el efecto de "Retales", con los mismos valores, se conseguirá mayor realismo y relieve en el mosaico. ■

El software de traducción más eficaz y fácil de utilizar

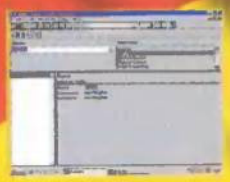
GlobalTRANSLATOR

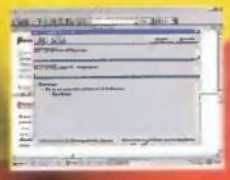
Inglés - Español - Inglés

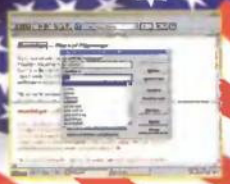
Global Translator es un paquete completo de consulta y traducción para cualquiera que trabaje con el inglés. Global Translator crea de forma automática borradores de traducciones de textos con oraciones completas en inglés y en español. Es excelente para traducir cartas, facsímiles u otra correspondencia. Además, Global Translator le da una serie completa de poderosas herramientas de referencia para ayudarle a escribir o estudiar el inglés.

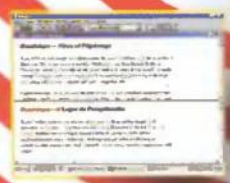
Por sólo 4.995 Ptas. 30,02 Euros

CD ROM









Perfecto para mejorar su fluidez con el inglés

- Potente herramienta de inflexión para conjugar automáticamente miles de verbos
- Sustituye a cientos de diccionarios para el estudiante
- Compatibilidad total con Microsoft Word ® y Corel Wordperfect ®

Traduzca documentos simplemente con un clic

- Imprescindible en la oficina o en el hogar para un dominio total del inglés
- Muy fácil de usar y con diccionarios actualizables
- Poderosas herramientas de referencia para ayuderle a escribir o estudiar el inglés

A la venta en todos los quioscos de prensa

Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es

Las herramientas para el master de Vampire

Tras una luenga espera, recibimos un RPG basado en el juego de White Wolf que prometía no defraudar ni a propios ni extraños, gracias a su modalidad de juego on-line. Simultáneamente se notificó la existencia de una utilidad para crear escenarios con los que prolongar las horas de juego. Una herramienta con la que los masters podrían dar rienda suelta a su imaginación para el deleite de los miles de usuarios vampiros del mundo Vampire.

Texto: GUILLERMO SAIZ RUIZ

Como descendientes de Caín, como miembros de la estirpe de la noche, podremos redimirnos tanto en solitario como con otros vampiros de otros clanes y naciones conectados en Internet, siendo esta última, brillante y prometedora.
Uno de los pasos para darse de alta en la modalidad multijugador de la Mascarada –dentro del servidor de juegos WON– es definir el papel (rol) a desempeñar: master o jugador. En cuanto al master, se trata de un jugador con un alto nivel de conocimiento sobre el juego que crea nuevos retos para él mismo. Y es aquí donde comienza nuestra labor. La factura de nuevas aventuras supone la construcción de escenarios al efecto. A lo largo de este artículo trataremos de facilitar las líneas generales y básicas desde las cuales se podrán crear espectaculares entornos.

Chronicle Director

Fuera del ámbito de Embrace, pero sin desentenderse totalmente de él, podemos hablar de esta nueva herramienta.
Dentro de esta autonomía relativa, partimos de que hay que descargarla a parte, encontrándola en la dirección de Internet www.vampire.won.net
En lo referente a su manejo, adelantar que es notoriamente intuitivo. Pero antes de esbozar levemente las pautas para manejar en CD, hemos de explicar cuál es su función. En esta línea, este programa se encarga de establecer los vínculos de conexión entre escenarios. La última versión, revisada, que es la que a continuación analizamos, incorpora nuevos elementos con respecto a la anterior. El más relevante es que consigue aunar todo el trabajo en un solo programa, mientras que antes había que editar múltiples ficheros de texto.
Partiendo de cero, lo primero que solicitará el programa será un nombre, que automáticamente será asignado a todos los archivos que siguen. El siguiente paso será definir la moneda de pago: para el caso de un

¡Que te aproveche, Christof! Para poder controlar las disciplinas de la sangre, el jugador dispondrá del botón derecho del ratón.

escenario en el medioevo se seleccionará una entre el patrón Gold, mientras que si la aventura transcurre en la actualidad habrá que decantarse por el Cash (dependerá si es Londres o los EE.UU.). El campo 'Other' únicamente es susceptible de ser completado cuando se haya creado a los efectos un objeto (template). Por lo que respecta a los otros restantes, normalmente se dejan en blanco.
Se puede avanzar pulsando OK, con lo que, de este modo, se accederá a la herramienta propiamente dicha.
En "Chronicle Settings" dentro del menú 'File', se posibilita identificarse como autores de la historia, e introducir una reseña sobre la misma.
Por el campo 'Metafile' no hay que preocuparse, en tanto que estará completado con el que hace unas líneas facilitamos. 'Script' permite introducir el nombre de una rutina en Java para que corra como directora en el transcurso de la aventura (si no se tiene alguna, se puede dejar en blanco); 'Portal' no podrá ser completado en tanto que aún no se ha cargado escenario alguno, lo mismo con 'Revive Location' (regula el lugar donde aparecerá el jugador si opta por resucitar).
Las cajas de control que siguen a estos campos son las siguientes: "Chronicle is Modern Day" tendrá que ser marcada cuando las texturas correspondan a los tiempos corrientes (para que las acompañe la interfaz); "Chronicle is meant for Multiplayer" para que aparezca como disponible en la pantalla de selección del modo multijugador; "is meant to be played with a storyteller" cuando el master ejerza sus funciones también como narrador. Por último, "is only meant to be chained from another chronicle" servirá cuando se pretenda que la historia sea continuación de otra.
El siguiente paso es la carga de espacios, que se consigue abriendo en el menú Locations: "Insert Location from Library". Con ello irrumpirá una ventana con todos los escenarios disponibles, al seleccionar uno, aparecerá una lista con las salidas del mismo. Una vez seleccionados, basta con pulsar sobre la opción 'Add Locations to Chronicle'. Así se habrá conseguido que la anterior ventana principal se vea ocupada por tantos rombos como niveles escogidos. Por el momento éstos serán los 'capítulos' de esta crónica. Posteriormente, si es necesario, se pueden añadir otros nuevos. El que está coloreado en verde será el que inaugure la aventura (si se quiere otro comienzo basta con un clic derecho sobre el deseado y seleccionando en el menú 'Make this the beginning level'), el orden del resto podrá ser invertido fácilmente arrastrándolos con el ratón.
Para conectar escenarios, es necesario mantener pulsada la tecla Control mientras se conduce el ratón desde uno hacia el siguiente. El resultado será el trazo de una línea, y la apertura de una ventana que requerirá la introducción del número de las salidas que conectan ambos (se faculta introducir una breve descripción de a dónde va a parar el camino). De esta manera, la relación ha quedado establecida bidireccionalmente, así que no habrá que preocuparse de repetir el proceso a la inversa. La línea comunicadora cambiará su color a azul.
Los nombres a las salidas se facilitarán desde las propiedades de cada uno de los escenarios, dentro de "List Exits". La nueva ventana refleja todas sus salidas. Para editar las conexiones de cada una bastará con un doble clic sobre la misma.
Desde este mismo ámbito es posible cambiar la descripción anteriormente configurada.

La última versión, revisada, incorpora como elemento más relevante la posibilidad de aunar todo el trabajo en un solo programa

¿Dónde está Embrace?

Embrace es la utilidad con la que dar cuenta de los escenarios para «Vampire». Como tal, no viene incluida en el juego. Es posible bajarla del servidor won.net (www.vampire.won.net), donde se encuentra, además de diversa información, todo lo que tiene que ver con este fabuloso programa (manuales, guías, utilidades, actualizaciones, links y otras cosas).
Su tamaño supera escasamente los 5 Megas y medio, así que su descarga no supondrá una misión imposible. De todas formas, nosotros la hemos incluido en el CD-ROM de este mes junto con el último parche. Incluye NOT (editor de objetos –enemigos, decoración, armas, etc.–) y los manuales completos para ambos.
Una vez realizada la instalación, dentro del mismo directorio donde resida «Vampire» (localizado automáticamente por el asistente), la primera vez que se maneje el editor, se solicitará cumplimentar la configuración introduciendo el número de botones del ratón.
En una segunda fase será necesario introducir el directorio donde se deseen grabar los trabajos.
Cumplimentadas cada una de estas formalidades, hay que iniciar la labor propiamente dicha.
Acudiendo a la ayuda del programa, es posible constatar una realidad que salta a la vista: Embrace es una herramienta basada en la versión Beta 1.0 de «Radiant», así como en el código fuente QuakeEd 4.0.

Guía rápida para la creación de

A continuación, a modo de recordatorio, relatamos brevemente cómo hacer una habitación sencilla con esta utilidad.

Pronóstico: éxito. La Mascarada contempla el atractivo de juegos como «Diablo» –jugabilidad, sencillez de interfaz y adición– y otros opuestos como «Tomb Raider» –mundos 3D–, aderezado con un sólido y bien trabajado argumento.

Delimitar el espacio

En primer lugar, para evitar caer en minimalismos, se le aplica un zoom menor (pulsando la tecla Insertar. Con Suprimir se conseguirá el efecto contrario). Con el botón izquierdo del ratón se pincha en un lugar de la ventana "XY TOP", llevándolo hasta otro punto; con esta sencilla operación se creará la base de lo que en breve será la habitación. Sólo queda definir la altura, para lo que habrá que tener presente que la estatura de los jugadores es de 128 unidades. En este caso se acude a la ventana "Z", donde se repite lo anterior, solo que hacia lo alto. Conviene que el rectángulo contenga en su interior las coordenadas 0,0,0. Finalmente se convierte el brush (así se le denomina) en habitación pulsando el botón "Hollow" (representado por dos cuadrados inscritos), lo que requiere que aquel esté seleccionado (permanezca en color rojo bermellón), si no habrá que pulsar sobre él con la tecla Shift y el botón izquierdo del ratón.

Complicar la arquitectura

Con el siguiente paso es posible realizar habitaciones más barrocas, para lo cual habrá que trabajar con brush seleccionado. De esta forma será posible pulsar "X", o el botón 'Clipper' (permite seccionar cuerpos). A continuación hay que pinchar en un punto de la figura, con lo que aparecerá un punto azul numerado, al hacer un segundo clic el brush verá cómo surge una línea amarilla entre ellos, por donde se cortará. Cabe la posibilidad de incluir otro punto, pero sólo opera en tres dimensiones.

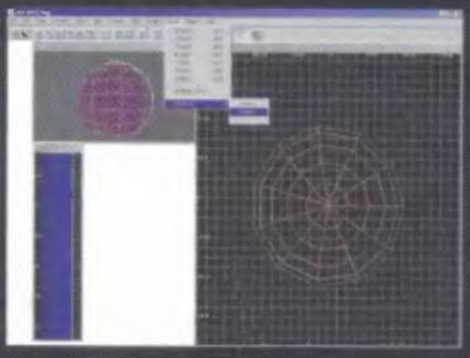
Crear un jugador. Antes de entrar en el modo multijugador construiremos una identidad (o varias) con la que participar. Después entraremos en una sala a formalizar con otros vampiros los términos de la aventura.

La parte coloreada en amarillo será la que se elimine. Igualmente es posible modificar bordes y vértices con la pulsación de "E" para los primeros y "V" para los últimos. Con ello aparecerán puntos (azules y verdes, respectivamente) que representan los lugares por los que se puede operar la transformación. Para el particular de los vértices hay que decir que automáticamente al operar sobre uno de ellos, el programa desplazará los otros –por eso de mantener una forma válida–.

Otro método para innovar la estética de los escenarios se encuentra desplegando el campo Brush dentro del menú. Con ello aparecerá un listado donde se presenta la posibilidad de ampliar el número de lados del humilde rectángulo (triángulo, pentágono, hexágono, hasta un polígono de nueve lados). Pero no acaba aquí el servicio, sino que es posible introducir el número de caras que se quiera dentro de 'Arbitrary Sided', o crear esferas o conos desde 'Primitives'.

Empapelar las paredes

Sería más técnico emplear la opción de texturizar porque son las texturas los elementos gráficos que



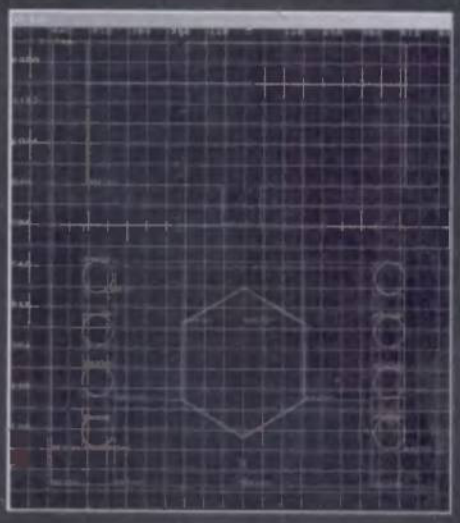
Tratamientos de cuerpos. Tal y como sucedía con herramientas como «Radiant», de la cual Embrace es una versión evolucionada, podremos dar diversos tratamientos geométricos a los cuerpos, o brushes, que formarán parte de los escenarios.

cubren las superficies visibles de los cuerpos (brushes). Pero antes de nada, hay que cargar las texturas a emplear, para lo que será necesario desplegar el menú Textures, seleccionando uno de los ambientes ofrecidos (general, Nueva York, Viena o Praga).

Una vez reflejado el éxito de la operación en la consola, hay que proceder a pulsar la tecla "T" que abre la ventana que contiene las ansiadas texturas, de donde se escogerán las que el usuario quiera aplicar sobre cada cara de los cuerpos.

Con todo puede producirse lo que se denomina desalineación de texturas (texture misalignment), que se soluciona rotando hacia el sentido correcto la textura de una cara para ponerla en consonancia a la que le rodea. El procedimiento requiere seleccionar únicamente la textura desorientada, presionar la combinación de teclas Ctrl+Shift y hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la superficie en la ventana de Cámara. Se moverá pulsando Shift y controlando la dirección con las teclas de flechas. Por otro lado, es posible contraerlas y expandirlas con la tecla Ctrl y las mismas teclas de dirección.

El aspecto del cielo requiere tratamiento individualizado. Hay que colocar un brush que cubra todo el celamen, sin dejar huecos con las paredes (nada de chapuzas), y al tiempo de texturizarlo, se pulsará "S" y se marcará la opción SKY. A continuación, será



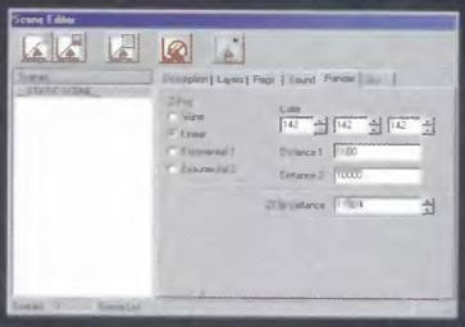
Ejemplo de una habitación sectorizada. Después de terminar con la arquitectura y texturización de una habitación hay que dar cuenta de las superficies a renderizar durante el juego, esto es, colocar los sectores.

Las propiedades de la superficie de los cuerpos. Además de la textura correspondiente asignada, nos encontraremos con la posibilidad de configurarla como transitable (marcando la casilla "Walk").

necesario abrir el Editor de Escenas (Shift + S), del cual interesa, de momento, el campo 'Sky'. Dentro de él el usuario deberá pinchar sobre el botón denominado 'Set Default Skies'.

Luces

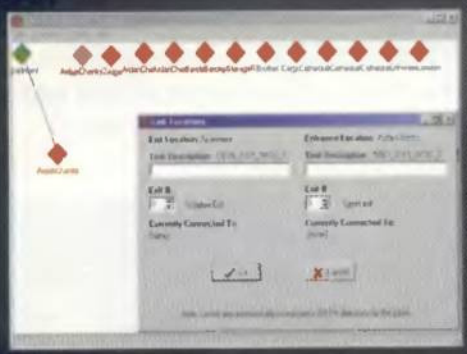
Para evitar que los personajes deambulen por el escenario, será necesario procurarles fuentes de luz. Para ello se pulsará el botón derecho del ratón sobre el lugar donde se quiera instalar una (siempre dentro de la ventana 2D), seleccionando Light. Nada impide disponer más de una fuente de luz.



Editor de Escenas. Se trata de una sub-herramienta dentro de Embrace, que nos permitirá, entre otras cosas: incluir efectos especiales, sonidos, etc.

espacios sencillos con Embrace

Colocar personajes. Pulsando 'N' desde Embrace llevará a nuestra presencia la ventana de los elementos, entre los cuales se encuentran los monstruos. No hay que olvidar colocar alguna fuente de hierro.



Entorno Chronicle Director. Simple y muy sencillo de manejar. Sólo hay que seleccionar los escenarios creados, y si se desea otros originales, para luego establecer la relación entre ellos.

Emplazar sectores

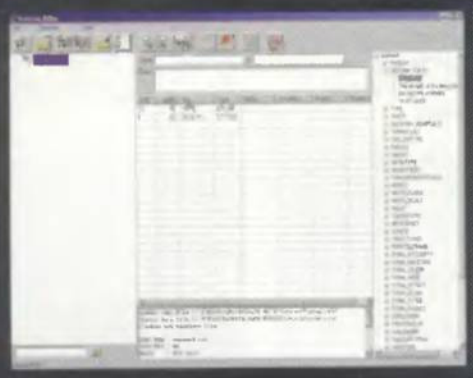
El sector es el elemento que hace que una zona sea renderizada por el programa, luego toda aquella geometría que no esté incluida en uno no será perceptible en el juego. Su manipulación es la misma que la de los brushes, permitiendo todas sus operaciones. Se invocan desde la ventana 2D, con un clic del botón derecho del ratón.

Es posible caer en la tentación de englobar bajo un único sector todo un escenario, con lo cual se cometería un gran error, en tanto en cuanto se retardaría demasiado el proceso de carga del escenario y el transcurso de la acción sería engorroso; de ahí la conveniencia de adecuar los sectores a la arquitectura del mapa, excluyendo de la sectorización las zonas que no se desean descubrir (i.e. el interior de las columnas). Pero hay que tener cuidado ya que el empleo de demasiados sectores terminará por ralentizar en extremo el juego al ser ejecutado.

Los objetos (template) sólo serán renderizados cuando su centro esté comprendido en un sector.

Puertas

Las puertas comunican espacios separados. En «Vampire» sirven para enlazar unos escenarios con otros, el original con las misiones planteadas por el master. En cualquier caso, para crear una puerta es necesario recurrir a los cuerpos (con una altura de, al menos, 128, para no tener que agacharse), que en lugar de superponerse a otro se excavará. Para distinguirlo del resto de la pared hay que aplicar una textura apropiada. Para conferir la funcionalidad deseada se selecciona únicamente el brush creado y se pulsa con el botón derecho del ratón sobre la ventana 2D. Se pulsa en Templatebrushes, con lo



NOT, o Template, Editor. Este programa es empleado para modificar los elementos existentes por defecto, o crear partiendo de ellos alguno nuevo.

que se convierte el cuerpo en un objeto.

Antes de seguir hay que descomprimir el archivo denominado codex.nob (sito en la carpeta de «Vampire») con WinZip dentro de un directorio del juego llamado "Codex".

Para editar las propiedades de la puerta hay que pulsar "N". A continuación, en el campo "Overrides", en concreto el botón Pick Script abrirá el explorador para acudir al recientemente creado subdirectorio Codex, y dentro de éste a Clickexit.class. Se abre y se pulsa sobre Apply Script.

Otra tarea será la de asignar un número a la puerta, que servirá para ponerlo en relación con otros mapas. Seleccionando Shift+C se abrirá una ventana que contendrá un campo donde se reflejará un '0' (significa que es la primera puerta). De crear más, será necesario cambiarlo.

Por último, habrá que recurrir de nuevo a la ventana de propiedades, "N", donde se desplegará el archivo 'Global', dentro de éste lo propio en 'Miscellaneous', del cual se escogerá con un solo clic "tracker_thing" (con un doble clic se crearía uno sobre el mapa). A continuación, Apply Template.

Resta únicamente asignar a cada puerta creada un punto de colocación para el jugador (playerstart), que estará indefectiblemente vinculado a una salida por el número de ésta. Para crearlo se deselecciona todo y se pincha sobre el lugar elegido del escenario con el botón derecho del ratón. En el menú desplegado queda playerstart. El resultado de esta operación será el establecimiento de playerstart0. Aquel lugar no convendrá que esté ubicado frente a la puerta, puesto que la cámara en el juego podría atorarse sobre la pared. Hay que tener presente, también, la orientación del personaje, regulada desde el campo "Main" dentro de la ventana de las templates.

Regular la transitabilidad de las habitaciones

Paso importante donde los haya, en tanto que mientras no se acometa todo el trabajo habrá sido en vano. No obstante, es sin duda el más simple de todos ellos, basta con abrir las propiedades de la superficie del brush que representa al suelo (seleccionándolo y pulsando "S"), dentro de las cuales se habilitará la opción 'walk'.

Disposición de elementos

Las llamadas templates o los elementos de «Vampire» están en la ventana propia, que se invoca mediante la pulsación de "N". Aquí residen los monstruos, NPC, objetos y demás elementos imprescindibles en toda aventura que se precie. Todos se encuentran sistematizados, ordenados, bajo cuatro categorías: general, edad media, edad moderna y multijugador. Habrá que tener presente la orientación, y después atender a la definición de los campos específicos de la conducta, de la iluminación y acústicos. En todo caso el jugador dispondrán de objetos con los que hacer doble clic sobre su nombre, representándose en la planta como cubos.

Añadir efectos

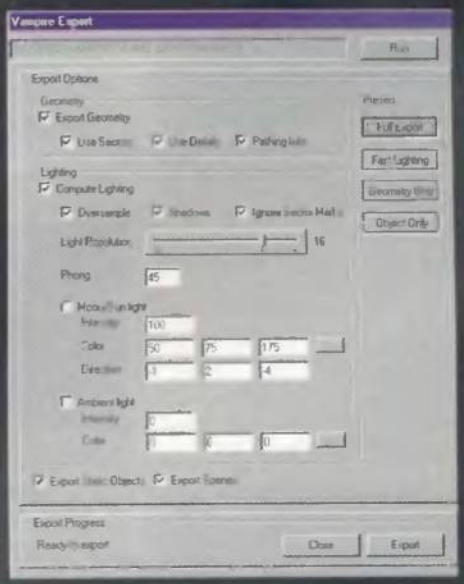
Los últimos retoques están dirigidos a la niebla y la música. Para ello se seguirán, inicialmente, los pasos señalados para el cielo, que eran abrir el editor de escenas. Para la niebla hay que acudir al campo "Render", donde habrá que recurrir a la niebla lineal (según la redacción del manual, la exponencial puede causar problemas).

Para el color hay que tener presente que a mayor cifra mayor claridad. La distancia 1 regula el lugar donde la niebla comienza a oscurecer la visión, mientras que la 2 comprende el sitio donde la vista es imposible. Por último, la casilla 'Zclip Distance' da cuenta del lugar donde el programa dejará de renderizar los objetos, de ahí la conveniencia de que se contenga un valor superior al de la 'Distance 2'.

En lo que se refiere a la música, es sencillo. El campo "Sound" gestiona lo referente a ella; trabajando sobre la célebre extensión mp3. Los temas originales del juego se encuentran dentro del directorio 'Sounds'. Lo referente a 'EAX' sólo será eficaz en los sistemas configurados para soportarlo, y alude a la naturaleza del entorno de la escena. No obstante, no hay que olvidar retocar los niveles de volumen, ya que por defecto están a 0.

Culminar el escenario

Una vez guardado el trabajo, es posible tratarlo de forma que se pueda distribuir en la Red para el propósito de divertir al personal. Dentro del menú desplegable existe 'File', y dentro de éste "Vampire Export", donde se abre una ventana que regula todo el proceso. Bastará con seleccionar la opción "Full Export", de modo que se incluirán todos los elementos incorporados al escenario. Será necesario poner en circulación los ficheros de extensión NIL y SEC (que el usuario final habrá de instalar en su directorio 'Levels'), además del NSD (que habrá de terminar en el directorio 'Scenes'). Para probarlo, dentro de esta última ventana, el botón "Run". ■



Finalizar. El último paso consiste en exportar todo el trabajo a los archivos necesarios para luego poder disfrutar del resultado. Cuidado con que no se quede nada sin incluir, para evitar disgustos.

Black & White

ESTRATEGIA / LIONHEAD STUDIOS WEB ▸www.lionhead.co.uk

El amo del mundo

El último proyecto de Peter Molyneux parece que muy pronto saldrá a la luz. Un título que situará al jugador en un auténtica posición de Dios.

Dentro de muy poco podremos disfrutar de un planeta a nuestro antojo. Decidir que sucede en cada momento. En un mundo completamente tridimensional, el jugador deberá tener bajo su control hasta trece razas diferentes de criaturas, que actuarán y se comportarán como en la vida real. Las diferentes tribus que habitarán este planeta están basadas en civilizaciones reales: japoneses, tibetanos, indios, griegos, zulúes... De la habilidad y comportamiento del jugador dependerá que las diferentes tribus se sometan a su mandato. La decisión siempre será responsabilidad suya. Entre las novedades más interesantes, el nuevo sistema que permitirá lanzar y perfeccionar los hechizos con un movimiento de ratón. El juego detectará el tipo de hechizo y su fuerza, dependiendo del movimientodel ratón. ■

Fur Fighters

ARCADE / ACCLAIM WEB ▸www.acclaim.com

Un comando animal

Acclaim llega con un divertido juego en el que los animales son los principales protagonistas

Hasta seis personajes diferentes estarán disponibles en el nuevo juego de Acclaim. Un arcade con dosis de aventura en el que una fuerza de élite compuesta por animales, tiene la misión de rescatar a sus respectivas familias de las garras del General Viggo. Un título preparado para la diversión que contará con cerca de 40 niveles y más de 20 armas diferentes para combatir el mal. ■

Pompeya

AVENTURA / NOVALOGIC WEB ▸www.pompeigame.com

En busca de la amada

Primer volumen de una trilogía cuyo héroe tendrá que salvar tres veces a su amada, que ha desaparecido en tres tiempos distintos, y traerla a su era.

Desarrollado por Arxel Tribe, autores de «Ring» y «Fausto», han puesto especial cuidado en la reconstrucción de la desaparecida ciudad, con gráficos en tres dimensiones y animaciones de alta calidad. En el rol de Adrian Blake, el jugador deberá rescatar a su novia Sophie presa de la diosa Isthar. El lugar: Pompeya, tan solo cuatro días antes de la famosa erupción volcánica del 24 de agosto del año 79 de nuestra era que sepultó la ciudad. ■

SIMULACIÓN / INFOGRAMES
▸www.infogrames.com

UEFA 2001

Siguiendo el estilo de «UEFA Striker», Infogrames prepara para el próximo otoño, «UEFA 2001». Un interesante juego de fútbol en el que, por primera vez, los jugadores sentirán realmente las consecuencias de una lesión. Gracias a la licencia oficial, el título contará con los nombres de los equipos y jugadores reales más importantes de Europa.

SIMULACIÓN / SIERRA
▸www.sierrra.com

PGA Championship Golf 2000

El golf sigue alcanzando cada día más adeptos. Y para ellos, Sierra ha publicado «PGA Championship Golf 2000». Un buen simulador de golf que destaca por su sistema de bolas rápidas que permite al usuario jugar a su ritmo independientemente de sus compañeros de partida. En won.net están disponibles nuevos campos de golf.

SIMULACIÓN / EIDOS INTERACTIVE
▸www.eidos.com

Sydney 2000

En breve aparecerá este título basado en los juegos olímpicos de Sydney. Un juego en el que tendrán cabida hasta 32 países diferentes, y en el que se han incluido doce pruebas olímpicas. Los modelos de los atletas prometen ser impresionantes y sobre todo destacará el inteligente juego de cámaras.

ARCADE / CANAL+ MULTIMEDIA
▸www.friendware-europe.com

Classic Billar

Los amantes del billar disponen de un nuevo simulador. Un programa que ha contado en su desarrollo con la colaboración de campeones profesionales y que destaca por su gran variedad de opciones. Diez mesas diferentes, doce tacos normales y artísticos y doce juegos de bolas para experimentar todas las sensaciones de este deporte.

Blade. The Edge of Darkness AVENTURA / REBEL ACT STUDIOS WEB www.friendware-europe.com

Una revolución en su género

Ya queda muy poco para que uno de los proyectos más ambiciosos del software español vea la luz. «Blade. The Edge of Darkness» sorprenderá por su argumento y por una excelente calidad visual.

Hace ya cuatro años que Rebel Act comenzó este ambicioso proyecto. Después de todo este tiempo, todo hace indicar que antes de Navidades, este esperado título verá la luz definitivamente. Por las imágenes vistas hasta el momento y las informaciones obtenidas, todo indica que la espera merecerá, y mucho, la pena. El argumento de «Blade. The Edge of Darkness» llevará al jugador a través de dieciséis niveles en el que controlará cuatro personajes diferentes. En su camino dispondrá de cien tipos de armas, algunas no demasiado habituales, y de su habilidad dependerá su éxito.

Pero uno de los aspectos más interesantes de este título serán, sin duda, sus innovaciones tecnológicas. Cualquiera que haya descargado los vídeos a través de Internet habrá comprobado el excelente trabajo que se está realizando en lo que a efectos de luces se refiere. Además, los modelos de los personajes dispondrán de miles de animaciones que harán que la acción que se desarrolla durante el juego sea espectacular. No os mováis de vuestros asientos y disfrutad al máximo.

En tiempo real

La verdad es que si, al final, Rebel Act consigue reflejar en el juego todo lo visto en los videos, estaremos ante uno de los mejores juegos jamás vistos. Baste el hecho de ver cómo se ha trabajado el aspecto de las sombras que varían en tiempo real con el movimiento de los personajes tanto en dirección como en tamaño.

SIMULACIÓN / INFOGRAMES
www.infogrames.com

V-Rally 2

Desde el mundo de las consolas llega la segunda parte de este entretenido juego dedicado al mundo de los rallies. El nuevo título contará con licencia oficial con los datos del año 99. Las mejoras más destacadas se encuentran en la parte de la física de los coches, y los más de 400 kilómetros de tramos.

ACCIÓN / TAKE 2
www.take2games.com

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

Desde Take 2 se presenta este juego de acción en primera persona. El jugador, en el rol de Elder, deberá enfrentarse al Rey de la Pesadilla. Existirán cuatro personajes diferentes y cinco escenarios por explorar. Durante el juego se podrán ver vídeos que crearán una atmosfera acorde con cada escenario.

SIMULACIÓN / PAPATANGO
www.ubisoft.fr

Lauda 425

Ubi Soft ha puesto a la venta un nuevo disco de escenarios compatible optimizado para el simulador «Flight Simulator 2000 y 98». En esta nueva ampliación, basada en la compañía del famoso piloto de carreras, nos permite disfrutar, con todo detalle, de los aeropuertos de Niza y Viena.

Las cabinas han sido reproducidas fielmente y el sistema LIVE ATC evaluará la pericia del jugador como piloto.

Roberto García
Redactor de PCmanía

OPINIÓN

Un crecimiento lento pero seguro

Poco a poco el mercado español de juegos va produciendo títulos propios de gran calidad.

El desarrollo de un juego es un proyecto de enormes dimensiones. Se necesita una gran cantidad de recursos, gente con experiencia y una gran inyección económica. Hasta hace relativamente poco tiempo, únicamente Dinamic Multimedia era capaz de abarcar este tipo de proyectos y conseguir que el resultado fuera un éxito. De esta compañía podríamos destacar varios títulos, pero todos conocéis de sobra «PCFútbol». Un producto líder en ventas y que no tiene nada que envidiar (más bien al contrario) al resto de juegos extranjeros del mismo estilo. Pero tras Dinamic nos encontrábamos que no había nada. Poco después nació Pyro Studios, con «Commandos» como estandarte. Un juego que recibió los mejores elogios convirtiéndose, también, en un producto estrella a nivel mundial. Pero la maquinaria siguió sin despegar. Con la excepción de Dinamic no existía ninguna compañía capaz de desarrollar juegos de calidad en el mercado español. Todo los juegos seguían teniendo procedencia extranjera.

Ahora parece que una tercera empresa se ha subido al carro del desarrollo. Se trata de Rebel Act Studios, que se encuentra finalizando su ambicioso proyecto «Blade. The Edge of Darkness». Un juego que promete ser realmente una auténtica revolución.

Analizando un poco todo este panorama la conclusión es obvia: nuestro país genera pocos juegos y de gran calidad. Desde aquí animamos a estas compañías a que continúen con esta excelente labor que están realizando y que, como hemos podido comprobar en los últimos años, producen títulos que, incluso las grandes compañías extranjeras, no son capaces de superar.

Esperemos que este nivel de producción se incremente y que en breve podamos contar con varias empresas que dedicadas a desarrollar juegos en nuestro país.

La historia dice que son mejores que los de fuera y, además, no es necesario traducirlos. Una buena razón para apostar firmemente por la producción nacional.

El sueño hecho realidad

Vuelve el rey. El simulador deportivo más aclamado regresa conservando todo aquello que le aupó al éxito, y con un imagen completamente remodelada, sacándole el máximo partido a la tecnología 3D.

Texto: ROBERTO GARCÍA

Se ha hecho esperar pero ya está aquí. La Fórmula 1 vuelve a ser protagonista, gracias al regreso del rey de los simuladores. El tremendo éxito de «Grand Prix 2» pronto se vio ensombrecido por la aparición de nuevos juegos que, aprovechando la aparición de la tecnología tridimensional, consiguieron dejarle de lado aunque sólo fuera estéticamente. Ahora, unos años después, Geoff Crammond ha vuelto y ha regresado a la cúspide de los simuladores de coches con un juego que refleja hasta el más mínimo detalle el circo de la Fórmula 1.

Máximo provecho

La primera ventaja de este juego, es su gran capacidad para adaptarse a todo tipo de ordenadores. Las posibilidades de configuración permiten controlar hasta el último detalle y conseguir, de esta manera, que el juego funcione al mayor rendimiento posible. Detalles del coche, los circuitos e incluso de los retrovisores que se pueden adaptar para obtener una tasa de frames por segundo aceptable para disfrutar de la conducción al máximo. De hecho, si se utiliza un equipo de gama media alta con una aceleradora de última generación, podemos alcanzar resoluciones de 1280x1024, y disfrutar a la vez de una gran fluidez visual.

Todos los menús del programa han sido remodelados aunque todos los que conozcan la anterior versión no tendrán ningún problema en acceder a las distintas funciones del mismo. Los datos introducidos son los pertenecientes a la temporada 1998. Un pequeño problema que en muy poco tiempo se podrá actualizar gracias a la aparición de diferentes editores que permitirán cambiar tanto los nombres de los pilotos como los coches.

Una de las opciones más interesantes que se mantiene con respecto a anteriores versiones es su versatilidad para que los usuarios disfruten de un simulador y un arcade al mismo tiempo. Existen ocho opciones diferentes que ayudan al jugador a controlar el coche hasta un modo casi automático (arcade), o, si lo prefiere, puede desactivarlas todas, consiguiendo que el coche se comporte como un auténtico Fórmula 1. Para esta última modalidad influye especialmente el sistema de control. Normalmente se puede utilizar el teclado, pero con este sistema resulta mucho más complicado controlar tanto los giros como la velocidad en el paso por curva.

Además, la aceleración de estos coches es brutal y resulta mucho más sencilla de controlar con pedales que con el teclado.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precio 7.450 ptas. / **Compañía** Microprose / **Contacto** Proein / **Tel.** 913 846 880

CPU Pentium II 266 MHz / **RAM** 32 Megas / 64 Mb rec. / **Juego en red** Sí
Espacio en disco 315 Mb / **Tarjeta video** SVGA 2 Mb / Aceleradora rec.

Más información
www.grandprixgames.com/grandprix3.com

Máxima concentración
Durante un Gran Premio la concentración debe ser máxima. Un solo despiste y el accidente puede ser brutal.

Mecánico profesional

Como todos los aficionados al automovilismo saben, la mecánica de estos coches es muy compleja. «Grand Prix 3» incluye un apartado realmente exhaustivo que facilita al jugador el control de todos los apartados técnicos del coche. A diferencia de anteriores versiones, esta vez se explica claramente para qué influye cada cambio técnico. Una ayuda indispensable si se quieren adaptar las características del coche a cada circuito. No hay que olvidar que un simple cambio en los

Se olvidaron de los boxes

Sí, aunque resulte extraño, los señores de Microprose se han vuelto a olvidar de un parte tan espectacular como los boxes. Al igual que ocurría en la segunda parte, cuando el coche entra en boxes, no hay ninguna animación, tan sólo es posible ver al mecánico que indica cuándo se puede arrancar. Actualmente las paradas que se producen durante las carreras son vitales y de ello puede depender la victoria en un Gran Premio. Sin embargo, los mecánicos, en este juego, son entes invisibles de los que sólo se percibe su presencia cuando el coche sale perfectamente reparado y listo para correr al máximo.

Desde todos los ángulos
Aunque no todos ofrecen una correcta visión, existen un gran números de cámaras para no perderse un detalle.

Trazados al milímetro
Todos los circuitos han sido recontruidos casi a la perfección. Además existe información sobre cada metro de los trazados.

alerones, las marchas o el peso del coche puede suponer unas décimas de ventaja por vuelta. Como ya dijimos anteriormente los datos de los pilotos y los circuitos son los del año 98. De manera que esta versión cuenta con 16 circuitos diferentes entre los que se encuentran los más importantes del mundo. Su diseño se puede decir que es prácticamente idéntico a la realidad, salvo raras excepciones. Una de ellas se encuentra en Mónaco donde no se ha respetado la salida en una curva, y que puede provocar que más de alguno tenga un serio accidente en este complicado circuito. El resto de los escenarios han sido muy cuidados: árboles, arena, cunetas, gradas... Aunque para poder disfrutar de todos los detalles es necesario disponer de un buen equipo, la verdad es que el resultado es excepcional. Además, y para que el espectáculo sea completo, el usuario dispone de un sinfín de cámaras que permiten ver la carrera desde cualquier ángulo e incluso introducirnos en la cabina de cualquier piloto y observar cómo conduce.

Jugabilidad total

Las opciones de juego disponibles ofrecen todas las posibilidades. Entrenamientos, carreras rápidas, hasta un campeonato del mundo completo. El usuario puede escoger cualquier piloto de todas las escuderías disponibles (desgraciadamente no están los pilotos españoles), e incluso modificar los nombres de cada una de ellas. Para realizar pruebas o simplemente disputar una carrera se puede escoger cualquier circuito así como los parámetros de la carrera: duración de los entrenamientos, distancia de la carrera y las órdenes oportunas para entrar en boxes. Pero para que todo este esfuerzo en lo que a calidad visual se refiere tenga su recompensa, es necesario que el simulador ofrezca un gran realismo en la conducción. Y es en este punto donde «Grand Prix 3» destaca por encima del resto. La sensación de velocidad es total. Gracias a la opción de configuración de imágenes por segundo es posible optimizarlo al máximo y sentir realmente la conducción de uno de estos bólidos.

De vuelta a la cumbre

«Grand Prix 3» recupera el trono dentro de los simuladores de Fórmula 1 de manera aplastante. Quizás se le podría poner algún pero dentro del modo multijugador, o el hecho de que se hayan olvidado de los mecánicos. Pero lo que ha quedado demostrado es que Microprose sigue conservando ese buen hacer a la hora de realizar juegos de este estilo y, sin duda, todos los aficionados a este circo podemos decir que, por fin, nuestro sueño se ha hecho realidad.

El volante, clave

Aunque no es absolutamente necesario, ya que con el teclado se puede controlar bastante bien el coche, es interesante contar con un buen volante para disfrutar al máximo y sentirse como el mismísimo Schumacher. La diferencia es obvia, con el teclado no es posible definir ni la sensibilidad de la dirección ni la intensidad a la hora de acelerar y frenar. Además, si dispone de Force Feedback el realismo aumenta en proporciones geométricas. La tensión aumenta y cada curva se convierte en un prueba de habilidad y resistencia. Sin duda, un elemento que no resulta necesario pero que aumenta la jugabilidad, adicción y disfrute de este excelente juego.

■ UNA FÁCIL VICTORIA

A pesar de que han pasado varios años desde la última versión, los creadores de este juego "sólo" han tenido que adaptar la anterior versión a las nuevas tendencias. Parece mentira que en este tiempo nadie haya sido capaz de acercarse a los logros conseguidos por esta compañía, que retocando el aspecto visual y modificando algunos detalles, ha conseguido colocarse al frente de los simuladores de coches por méritos propios.

■ Más opciones

«F1 2000».
5.495 ptas. / EA Sports
«F1 World Grand Prix».
6.495 ptas. / Eidos

■ Puntos básicos

93

- ↑ Nivel de simulación
- ↑ Realismo físico
- ↑ Adicción
- ↑ Gráficos muy detallados
- ↓ Datos del 98

Siete campañas nuevas en "perfecto" inglés

3DO creó hace años un juego de estrategia basado en el mundo de «Might and Magic», famoso en los entornos de rol. Ahora aparece la segunda expansión de la tercera parte.

Texto: ÓSCAR SANTOS

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precio 7.995 ptas. / **Compañía** 3DO / **Contacto** Ubi Soft / **Tel.** 935 441 500

CPU Pentium 133 (Pentium II rec.) / **RAM** 32 Megas / (64 Megas rec.)
Juego en red Sí / **Espacio en disco** 320 Megas / **Tarjeta vídeo** SVGA 2 Megas

Más información
www.3do.com

La sombra de la muerte es un capítulo nuevo en la saga de «Heroes of Might and Magic». Con un total de siete campañas nuevas, se presenta como solución ideal para aquellos que han acabado con el juego original, distribuido hace unos meses, y están sedientos de nuevas aventuras.

El comienzo

«The Shadow of Death» narra los acontecimientos que conducen al juego «The Restoration of Erathia». Esto significa que el jugador podrá disfrutar de la historia anterior a la primera aventura que pudo jugar en esta tercera versión del juego. Sin embargo, no es necesario disponer del programa original, puesto que la versión completa del mismo se incluye en el CD. De modo que al instalar esta expansión, si existe el original instalado, el proceso sólo se encargará de sustituir algunos ficheros y añadir otros nuevos. Y si no hay nada instalado, lo copiará entero. En cualquiera de los dos casos, es posible jugar todas las campañas de estas dos aventuras. Además, también se puede disfrutar de las misiones de «Armageddon's Blade», una expansión anterior que no salió oficialmente en España.

Novedades

Además de las ya mencionadas, existe la posibilidad de encontrar artefactos de combinación, de forma que algunos de ellos formen otro nuevo más poderoso que los anteriores. Se han añadido ocho tipos nuevos de territorio, que influyen en los combates, incrementando los poderes de un determinado tipo de hechizo o modificando la moral o la suerte de las tropas. Asimismo, se ha añadido el daño obligatorio a las unidades que permanecen en el foso un turno, en función del tipo de foso que se haya creado.

Junto a esto, el clásico editor de escenarios, la posibilidad de elegir la dificultad de cada misión en la campaña, unas estadísticas de las tropas actualizadas y el soporte para el ratón Force Feedback, conforman las novedades más importantes de este juego. Un juego que cuenta como único punto débil el hecho de tratarse de la versión inglesa, lo que resta muchos puntos, máxime si tenemos en cuenta que «Heroes III» había salido en nuestro idioma.

Dinero o experiencia. La experiencia aumentará la habilidad del héroe. Más adelante se recogerá el dinero.

Textos en inglés
Una de las notas negativas que se pueden encontrar en el programa es la falta de traducción del juego a nuestro idioma.

Criaturas disponibles
Desde esta pantalla el jugador controla las criaturas que tiene disponibles y en qué número, para comprarlas cuando sea necesario.

UN AÑADIDO EN FORMA DE 46 MISIONES

Nada más ver la caja encontramos un texto que nos dice lo que nos espera en el interior: el juego ya conocido con más escenarios y algunas características extra. Y no miente. No es que sea mucho, pero por lo menos sabemos a qué atenernos. Un CD con el contenido familiar de «Restoration of Erathia», y una nueva campaña con la que disfrutar a tope de este sistema de juego. Una pena que sea en inglés.

Más opciones

«Age of Wonders», 7.495 ptas. / Take 2
«Tzar», 2.995 ptas. / FX Interactive

Puntos básicos

81

- ↑ Artefactos combinados
- ↑ Posibilidades multijugador
- ↑ Nuevas campañas y misiones
- ↑ Sistema de juego por turnos
- ↓ No ha sido traducido

Los novios de la muerte

Interplay nos lleva de vuelta al futuro imaginado por Gene Roddenberry, aunque no está muy claro si lo hace con un juego o con una película.

Texto: JESÚS M. MONTANÉ

Desde los lejanos tiempos en que Mike Singleton empeñó su hasta entonces brillante carrera como diseñador de videojuegos por hacer de "Star Trek" una experiencia interactiva, las visitas de Kirk, Spock y, últimamente, Picard y Riker a los ordenadores son periódicas. Y poco inspiradas. Tanto, que ninguno de los cerca de cien títulos "trekkies" publicados ha sido un éxito de ventas o crítica. «Klingon Academy» correrá la misma suerte. Ofrece tanta información, y dentro de un entorno tan hermético, que inhibe al usuario, sea o no fanático de la serie. Algo absurdo, tratándose de un simple juego de combates espaciales. Por más que sus ambiciones vayan más allá.

Guerra con mucho arte

La acción que se desarrolla en los seis CDs de «Klingon Academy» tiene lugar poco antes de "Star Trek VI", y recupera a dos de sus personajes principales, interpretados de nuevo por Christopher Plummer y David Warner. Unos grandes actores que, con la colaboración de varios y muy aptos debutantes, dan clase a las secuencias de vídeo.

Las batallas son arena de otro costal. Nosotros ocupamos la silla del Capitán, y debemos ir dando órdenes a los responsables de cada sección de la nave. A los artilleros, que disparen cuando hay peligro. Al timonel, qué dirección tomar. Al médico, que atienda a los heridos. Todo esto lo hacemos pulsando teclas, con "QWERTY" viniendo a significar algo así como "Aceleren, vayan al Cuadrante Z, apunten al enemigo, desactiven el campo de invisibilidad y disparen". Emocionante. Por lo menos, a nivel visual, las batallas sí son todo lo espectaculares que deben.

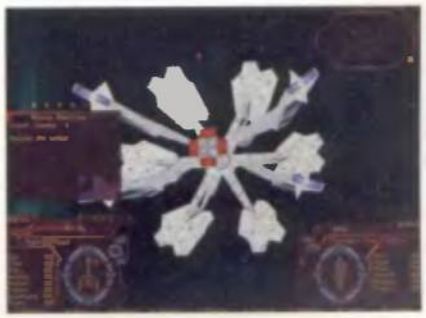
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precio 7.995 ptas. / **Compañía** Interplay / **Contacto** Virgin / **Tel.** 915 781 367

CPU Pentium II 233 / 350 MHz rec. / **RAM** 64 Megas rec.
Espacio disco 500 Megas / **Tarjeta vídeo** SVGA

Más información
www.interplay.com

De las sonrisas, sólo quedan lagrimas
Christopher Plummer, después de tanta película con Oscar, ha dado con sus huesos en la industria de las películas interactivas. Pobre hombre.



Historias de un bebé peludo
Por aquello de que el espacio marea y la nuestra no es sangre de guerreros, tenemos acceso a un completo programa tutorial.

No entiendo nada, ¡nada!
A la mínima de cambio, el juego nos obsequia con indescifrables pantallas en Klingon.

No me mires, que no estoy.
Nuestras naves pueden hacerse invisibles al enemigo con sólo pulsar una tecla.

Roddenberry, Presidente

El lastre de su estructura deslavazada y errática no impide a «Klingon Academy» levantar el vuelo. Y eso es porque los miembros de 14 degrees East, responsables del invento, han respetado todas las señas de identidad de "Star Trek". Los escenarios, el uso de las tipografías, el ritmo narrativo. Todito todo hubiera recibido la bendición del difunto Gene Roddenberry, creador de la serie.

«Klingon Academy» gustará, pues, a los "trekkies" de toda la vida, los que tienen en casa el diccionario Klingon de Michael Okuda y el disco que grabó William Shatner. En España, unas quinientas personas. Muy pocas, teniendo en cuenta el presupuesto y la ambición del juego.

EL ASESINO SENTIMENTAL

En las películas y las series de televisión se intuía, pero «Klingon Academy» lo confirma. Estos malos con caparazón de tortuga en la frente y crema de chocolate en la piel (la frase no es mía, sino del propio Gene Roddenberry) tienen buenos sentimientos. En un momento del juego, Christopher Plummer dice que "un Klingon debe proteger a su familia, obedecer a sus superiores y si el deber lo permite, contemplar una puesta de sol".

Más opciones

«StarLancer».
7.990 ptas. / Microsoft
«X-Wing Alliance».
3.990 ptas. / LucasArts

Puntos básicos

75

- ↑ Excelentes actores
- ↑ Buena ambientación
- ↑ Guión a prueba de bombas
- ↓ Cambios continuos de CD
- ↓ Lenta respuesta de los tripulantes

Los zombies se convierten en temibles dinosaurios

Procedente del mundo de las consolas llega este auténtico clon de «Resident Evil». Tan sólo existe una pequeña diferencia: los tenebrosos zombies se han convertido en aterradores dinosaurios.

Texto: ROBERTO GARCÍA

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precio 7.450 ptas. / **Compañía** Capcom / **Contacto** Virgin Interactive / **Tel.** 915 781 367

CPU Pentium 233 / **RAM** 32 Megas / 64 Megas rec. / **Juego en red** No
Espacio disco No requiere / **Tarjeta video** SVGA 2 Megas / aceleradora 3D rec.

Más información
www.virgin.es

Muchos puzzles. A lo largo del camino deberemos resolver acertijos para avanzar.

La primera impresión que se tiene al instalar el juego es de familiaridad. Ya hemos jugado antes. Cualquiera que haya podido disfrutar de «Resident Evil 2» (título de la misma compañía), encontrará muchas similitudes entre los dos programas. Hay que aclarar que el juego nació, en un principio, para el mercado de las consolas y luego se adaptó al PC, con las ventajas y desventajas que supone.

Poco aprovechado

Uno de los primeros detalles que salta a la vista es que, a pesar de poder disponer de aceleración por hardware, la resolución máxima de la que podemos disfrutar es tan sólo de unos pobres 640x480 en 16 bits. Un detalle que influye negativamente en la calidad del juego y que demuestra que la adaptación al PC no se ha trabajado a fondo. Otro punto importante que demuestra el poco acierto en la adaptación al ordenador es la posibilidad de configurar el teclado. E incluso, se han olvidado por completo de la posibilidad de utilizar el ratón.

El resultado de esta pésima adaptación es una presentación gráfica que deja mucho que desear y que, teniendo en cuenta las posibilidades actuales de generación de gráficos, sitúan a este título muy lejos de las grandes aventuras actuales. Un ejemplo claro es el control de cámara utilizado. Sólo permite ver las escenas desde un único punto de vista. Además, a pesar de que los movimientos de los personajes se pueden calificar de correctos, son muy limitados. De hecho, los protagonistas sólo son capaces de andar y correr. Nada de saltar, agacharse o realizar cualquier otro tipo de movimiento que amplíe las posibilidades del juego. El resto es de sobra conocido para los aficionados al género. Escenarios de calidad mejorable, un argumento clásico y unos menús bastante pobres. En definitiva, un juego del que se esperaba mucho tras ver las primeras versiones destinadas a las consolas pero que tras su paso al PC ha perdido mucha calidad. Sin olvidar que la localización no ha sido completa y que todas las voces del juego se escuchan en inglés. ■

Movimientos limitados
Los protagonistas de la aventura están muy limitados en sus capacidades físicas, lo que resta dinamismo al programa.

Ríos de sangre
El destrozo causado por los dinosaurios es más que patente. La sangre es uno de los protagonistas estelares del juego.

■ UNA ADAPTACIÓN DESCUIDADA

Como ya ha ocurrido anteriormente, los usuarios de PC nos volvemos a encontrar con títulos que tras cosechar un gran éxito en el sector de las consolas, pasan por el mundo de los PCs con más pena que gloria. Si ha esto le unimos un argumento nada original, el resultado es un producto poco recomendable y que tan sólo agradará a los auténticos fanáticos de este tipo de aventuras.

■ Más opciones

«Resident Evil 2».
6.495 ptas. / Capcom
«Devil Inside».
7.450 ptas. / Cryo Interactive

■ Puntos básicos

↑ Sin grandes requerimientos
↓ Baja calidad gráfica
↓ Argumento repetitivo
↓ Escasez de movimientos
↓ Localización a medias

68

IceWind Dale

Máxima explotación

Black Isle Studios continúa sacando el máximo partido al exitoso engine utilizado en «Baldur's Gate». En esta ocasión la aventura se traslada a la zona helada del Reino Olvidado.

Texto: ROBERTO GARCÍA

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precio 6.900 ptas. / **Compañía** Black Isle / **Contacto** Virgin Interactive / **Tel.** 915 781 367

CPU Pentium 233 / **RAM** 32 Megas / 64 Megas rec. / **Juego en red** Sí
Espacio disco 500 Megas / **Tarjeta video** SVGA 2 Megas / aceleradora 3D rec.

Más información
www.virgin.es

El mundo de los juegos se mueve siempre por el mismo sistema. Cuando algún producto tiene éxito hay que exprimirlo hasta la saciedad. Y Black Isle no iba a ser menos. Tras la gran acogida que obtuvo «Baldur's Gate», sus creadores han adoptado ese engine para lanzar al mercado títulos similares basados todos en los Reinos Olvidados. Este último capítulo nos traslada al territorio helado de IceWind Dale, donde de nuevo el rol es el principal protagonista.

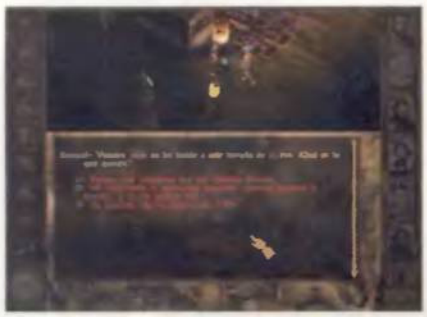
Mil posibilidades

Los que ya conozcan «Baldur's Gate» no tendrán ningún problema en comenzar a jugar. La creación de personajes es idéntica y ofrece la posibilidad de configurar personajes de mil maneras diferentes. Una pequeña diferencia: en esta ocasión se puede crear un grupo desde el principio (seis personajes), con lo que la capacidad de combate en las primeras escenas es mucho mayor. La interfaz del juego también es idéntica y el control de todos los personajes no es complicado aunque requiere un pequeño periodo de aprendizaje. Lógicamente, el jugador controla al líder del grupo y para el resto, existe la posibilidad de activar su propia IA. Una IA que no está demasiado trabajada y que se nota en pequeños detalles: los magos utilizan antes un arma que sus poderosos hechizos.

Se ha utilizado el mismo engine que en «Baldur's Gate», aunque ya se han aplicado algunas mejoras que podremos ver en la segunda parte del citado juego.
Visualmente, es posible utilizar aceleración gráfica a través de OpenGL aunque la propia compañía no lo aconseja. Una vez probado, no existen grandes diferencias aunque sí que se observaron errores en los textos del juego al utilizar la aceleración.

Una expansión

Los grandes aficionados a este tipo de títulos no se verán demasiado defraudados con la duración del juego, ya que «IceWind Dale» cuenta con doce áreas principales y más de 125 niveles donde los personajes podrán desarrollar todas sus habilidades y hacer uso de los nuevos encantamientos, equipamiento y armas incluidas.
En definitiva, este nuevo título se puede considerar una ampliación más con la que descubrir nuevos territorios y seguir disfrutando al máximo de este estilo de juegos de rol.
Un aperitivo en espera de la próxima aparición a finales de este año (eso esperamos), de «Baldur's Gate II».



Totalmente traducido
La localización del juego no es del todo perfecta pero seguro que todos agradecen que el juego haya sido traducido por completo, voces y texto.

Comienzos difíciles
Al principio los personajes son débiles y cuesta bastante avanzar en el juego. Una buena estrategia es clave en los primeros escenarios.

A comprar. El comercio es muy importante para aumentar el equipamiento debidamente.

Formaciones. Durante el combate se pueden escoger varias formaciones para sacar el máximo partido a los recursos.

MÁS DE LO MISMO

El hecho de que «IceWind Dale» sea prácticamente igual que los anteriores productos de Black Isle no quiere decir que estemos ante un título para olvidar. Todo lo contrario. Si aquellos ya eran buenos éste no se queda atrás. Quizá echemos en falta algo de originalidad, algunos cambios más importantes y, sobre todo, alguna mejora en lo que a gráficos se refiere.

Más opciones

«Baldur's Gate». 2.995 ptas. / Black Isle
«Planescape: Torment». 7.995 ptas. / Bioware

Puntos básicos

82

- ↑ Fantástico "engine"
- ↑ Rol a la vieja usanza
- ↑ Traducido al castellano
- ↓ Poco original
- ↓ Fallos con la aceleración en OpenGL

Con cien antenas por banda

Los videojuegos nos han permitido ser dioses, asesinos, espías. Amas de casa. Sólo nos faltaba hacer el papel de insectos. El libreto lo pone la compañía francesa Microïds.

Texto: JESÚS M. MONTANÉ

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
Precio 7.450 ptas. / **Compañía** Microïds / **Contacto** Friendware / **Tel.** 917 242 880
CPU Pentium II 233 / 350 rec. / **RAM** 32 Megas
Espacio disco 200 Megas / **Tarjeta vídeo** Aceleradora 3D
Más información
www.friendware-europe.com

Ahí abajo, por debajo de nuestros pies, existe un universo complejo. Sus habitantes nacen, viven y mueren de un modo no tan distinto al nuestro.
El escritor francés Bernard Werber, que es aficionado a tenderse en el suelo y mirar qué ocurre allí, decidió aprovecharse de los paralelismos en 1991. Su novela, "El imperio de las hormigas", que trata con cierta gracia esta cuestión, lleva varios millones de ejemplares vendidos en todo el mundo y tiene dos secuelas, "El día de las hormigas" y "La revolución de las hormigas". Mucho más aburridas que la original, por cierto. Werber es popular en Francia porque encima de rico, y de haberse hecho rico siendo escritor, tiene cara de pillo. Y una sonrisa angelical, insertada en un rostro luminoso, sin arrugas. Aunque está a punto de cumplir los cuarenta.

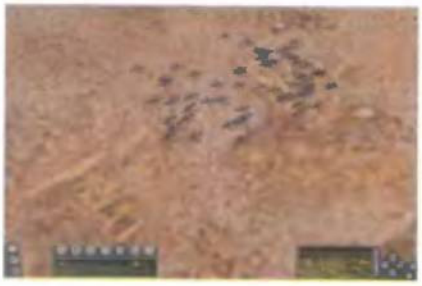
Qué monas son mis patitas

«El imperio de las hormigas», versión interactiva, es tan alegre como Werber. De colorines, con bichitos simpáticos y una ambientación sonora que para sí quisieran los mejores reportajes televisivos de la National Geographic Society. Un amor, en la superficie.
Pero a la que uno escarba, las cosas se complican. «El imperio de las hormigas» tiene los nervios metidos en el estómago, el detrito precipitado, y la adicción empapando el hígado. Es el remedio perfecto para todos aquellos aficionados a la estrategia en tiempo real que, maldita sea, hayan perdido la confianza en la industria del videojuego.
El objetivo es simple. Hay que gestionar el hormiguero, ordenando y dirigiendo la obtención de alimentos y protegiendo a nuestros súbditos de los ataques de mantis, escarabajos y avispas. Los grupos de hormigas se controlan de la misma manera que si fueran ejércitos en un juego de guerra, pulsando con el ratón aquí, acá y acullá. Pero la dificultad de las operaciones, al desarrollarse éstas en un entorno natural y bajo unos parámetros de comportamiento desconocidos para nosotros, es mayor. Mucho mayor.

Desperdicio sin desperdicio

Casi todo está muy apañadito en «El imperio de las hormigas». Casi. Porque los movimientos de cámara no facilitan la localización de las unidades. Y el exceso, ocasional, de niebla y lluvia de piedrecillas hace imposible saber qué diablos está ocurriendo. Tampoco son precisamente una maravilla las rutinas de inteligencia artificial de nuestros vasallos, que se pasan la partida flirteando con el error táctico. O el sistema de acceso a las distintas zonas en juego, que se realiza por teclado y provoca errores involuntarios.
«El imperio de las hormigas», sin embargo, consigue hacernos olvidar estas deficiencias y disfrutar, como locos, de cosas tan poco emocionantes como la recolección de migas de pan. Lo que tiene su mérito, y varias lecturas psicológicas. ■

Cacería de feos
Las hormigas tienen una actitud pacífica siempre que no se encuentren con bichos como los de la foto.



¡A formar!
Mediante una pulsación se consigue que docenas de alimañillas obedezcan nuestras órdenes.

¡QUIÉN FUERA HORMIGA!

Las hormigas de este imperio son tan educadas, tan distinguidas y tienen unos cuerpos tan atléticos, y tan buenas costumbres, que uno se cambiaría inmediatamente por ellas. Cuando se encuentran en el barrizal, se saludan con aquella distinción trasnochada de la aristocracia. Cuando tienen que pelearse, procuran hacer el menor daño posible "para preservar a la especie". El de las hormigas es un mundo ideal y de centro derecha.

Más opciones

«Sim City 3000: World Edition». 6.990 ptas. / Electronics Arts
«Alien Nations». 5.990 ptas. / Jowood

Puntos básicos

90

↑ Entorno gráfico realista
↑ Sonido muy elaborado
↑ Muchas y muy variadas misiones
↑ El progresivo nivel de dificultad
↓ La interfaz, incómoda y confusa

Una competición mareante

EA Sports acerca de nuevo al usuario esta competición automovilística de poco interés y sin grandes cambios respecto a anteriores versiones.

Texto: ROBERTO GARCÍA

La NASCAR es, desde luego, una competición muy americana. Impresionantes bólidos capaces de alcanzar velocidades espectaculares que, sin embargo, corren en circuitos que podíamos calificar de sosos y aburridos.
Esta nueva versión del juego incorpora pequeñas mejoras que no suponen un gran cambio con respecto al programa que ya conocíamos.
Una de las principales deficiencias de este juego es su jugabilidad. Si bien es cierto que se trata de un juego de simulación, controlar el coche es una tarea realmente complicada si se usa un volante, y podíamos decir que imposible si se intenta con el teclado.

Incontrolable

La potencia que genera el motor es incontrolable e incluso si dejamos el coche suelto, éste empieza a realizar maniobras bruscas sin saber muy bien por qué.
En conjunto, «NASCAR 2000» es un producto bastante completo en el que se han mejorado algunos detalles gráficos y donde todos los auténticos fanáticos del género podrán disfrutar al máximo con la gran variedad de coches, pilotos y circuitos incluidos. Sin olvidar el excelente juego de cámaras que permiten disponer de un gran número de puntos de vista y controlar el coche tanto desde la cabina como desde la parte trasera del coche. ■

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
Precio 5.495 ptas. / **Compañía** EA Sports / **Contacto** Electronic Arts / **Tel.** 917 545 540
CPU Pentium 233 / **RAM** 32 Megas / **Espacio en disco** 300 Megas
Tarjeta de vídeo SVGA 2 Megas (aceleradora rec.) / **Juego en red** Sí
Más información
www.easports.com

■ DEMASIADA SIMULACIÓN
Dedicado en exclusiva a auténticos fanáticos del género, «NASCAR 2000» peca por su falta de jugabilidad. Y es que, en ocasiones, el nivel de realismo es tal que hay que ser un auténtico piloto de carreras para poder disfrutar de un juego.

■ Más opciones
«Grand Prix 3».
7.990 ptas. / Microprose

■ Puntos básicos
↑ Realismo gráfico
↓ Jugabilidad
↓ Monotonía

71

Lejos de las expectativas

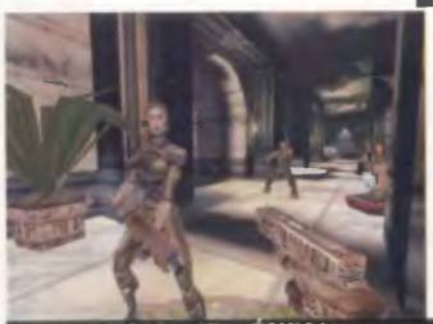
A pesar de las expectativas creadas, el programa de John Romero se ha quedado en un aceptable juego de acción, sin más.

Texto: ROBERTO GARCÍA

Como ya viene siendo habitual en el mundo del software de entretenimiento, ha pasado un largo periodo desde el anuncio de este nuevo proyecto de John Romero (creador, entre otros, de «Doom» o «Quake»). Y tras este largo periodo todos esperábamos un juego realmente sobresaliente, por varias razones. Primero, la calidad de los antiguos trabajos llevados a cabo por su creador y, segundo las informaciones espectaculares que iban llegando acerca de este proyecto.

Sin pena ni gloria

Ahora que ya disponemos del juego y hemos podido probarlo, la decepción es lógica. No es que el juego sea malo, simplemente esperábamos mucho más de él.
El argumento sitúa al jugador en el papel de Hiro, que acompañado de otros dos compañeros debe viajar a través del tiempo y luchar en diferentes épocas para salvar al mundo.
El conjunto general de este título no es malo. Cuenta con veinticuatro niveles, más de cincuenta enemigos y veinticinco armas mortíferas.
En cuanto a los gráficos de los escenarios, permiten disfrutar de una paleta de colores en 32 bits, y para los más jugones existe una opción de multijugador.
Pero no hay más, nada que nos explique por qué ha tardado tanto tiempo en ver la luz. ■



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
Precio 5.495 ptas. / **Compañía** Eidos / **Contacto** Proein / **Tel.** 913 846 880
CPU Pentium 233 / **RAM** 32 Megas / **Espacio en disco** 200 Megas
Tarjeta de vídeo Aceleradora 4 Megas / **Juego en red** Sí
Más información
www.eidos.com

■ NADA QUE DESTACAR
Esta es una de las sorpresas. Un juego que se ha hecho esperar, avalado por un gran creador en el sector del entretenimiento, que sin embargo no destaca en nada por encima del resto. Para fanáticos del género.

■ Más opciones
«Quake III».
7.450 ptas. / id Software

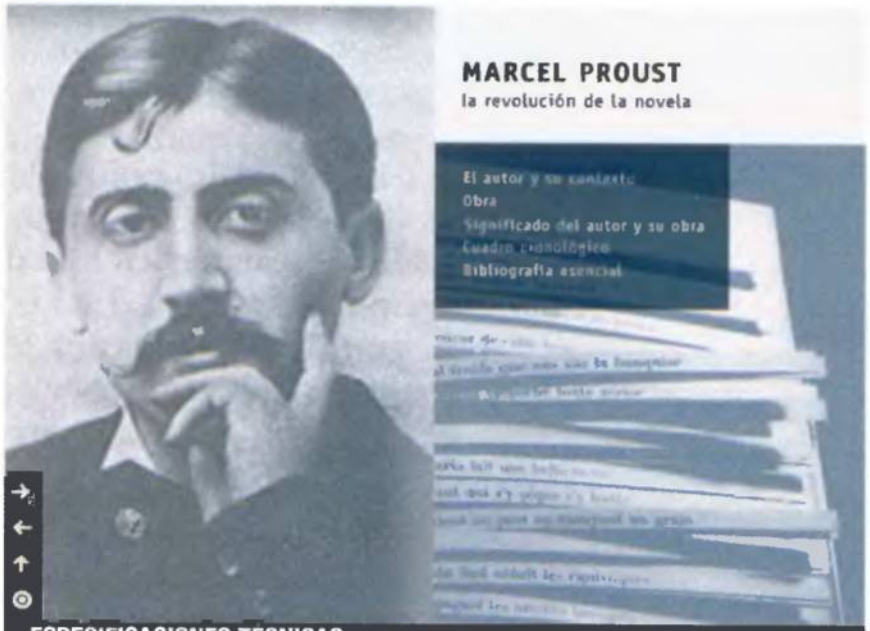
■ Puntos básicos
↑ Desarrollo en varias épocas
↓ Sin grandes novedades
↓ No colma las expectativas

76

Una deficiente puesta en escena

En las aplicaciones multimedia no sólo es necesario reunir una buena base de datos. También su presentación es clave, y no todos saben realizarlo correctamente. Este programa es una buena muestra de ello.

Texto: ROBERTO GARCÍA



ESPECIFICACIONES TECNICAS

Precio 2.995 ptas. / **Tipo** Consulta / **Compañía** DDM / **Contacto** DDM / **Tel.** 913 040 622

CPU Pentium 166 / **RAM** 16 Megas / **Espacio en disco** No es necesario
Tarjeta de vídeo SVGA 1 Mega / **Tarjeta de sonido** Compatible con Windows

Más información
www.ddmultimedia.com

Una de las ventajas que ha supuesto la tecnología multimedia dentro de las aplicaciones de consulta ha sido siempre la gran vistosidad que les otorgaba. Las aburridas y desesperantes obras se convertían en prácticas y amenas aplicaciones con las que aprender era tan divertido como jugar. Sin embargo, esta ventaja no siempre es bien aprovechada, como ocurre con este título, que a pesar de sus intentos acaba mostrando la información de una manera tan aburrida como un libro de estudio.

Demasiado monótona

Esta obra de consulta incluye en su base de datos a los mejores autores contemporáneos del teatro y la novela europea, así como los mejores escritores del la novela hispanoamericana. Autores de gran magnitud como Frank Kafka, Gabriel García Márquez, Valle Inclán o Marcel Proust. La información incluida sobre las diferentes categorías no es demasiado extensa. A pesar de que existe una gran cantidad de datos, sólo podemos encontrar alrededor de cinco literatos por categoría. La presentación de la información es algo caótica y poco clara. Se ha pretendido mostrar mucha información y demasiados accesos en muy poco espacio, y resulta muy difícil conseguir la información deseada. Entre las posibilidades existentes, el usuario dispone una biografía de los autores muy completa, una cronología de toda su obra y su significado. Todo ello ilustrado con diferentes imágenes que no aportan nada relevante. Además, se pueden visualizar diferentes "vídeos". Vídeos entre comillas, ya que lo que se ha editado son imágenes que se van intercambiando al mismo tiempo que un anodino narrador comenta las principales reseñas de la vida y obra de cada autor.

Una de las características más interesantes de esta obra se descubre al utilizar la opción de imprimir. Aunque parezca increíble la cantidad de información se multiplica asombrosamente, mostrando datos de todo tipo. Sin embargo, y como ya ocurre con el resto de la aplicación, todo el documento impreso resulta un increíble ladrillo presentado en modo de texto corrido y en el que no se ha destacado nada en absoluto. Por último, la obra incluye un buscador de poca utilidad, ya que cada vez que se encuentra una palabra deseada, la aplicación no nos conduce hasta el texto o la parte de información que se desea encontrar. Sin duda, una herramienta inútil y que resume el carácter poco práctico de esta aplicación multimedia.

Cronología. Esta sección resume brevemente los hechos históricos acaecidos desde el año 1850 hasta nuestros días.

Imágenes con voz
Eso es exactamente lo que se muestra en la denominada sección de vídeos. Imágenes estáticas que se intercambian al ritmo del narrador.

Una interfaz confusa
La información se presenta de golpe en una sola pantalla, de manera que no se pueden apreciar los detalles con claridad.

LEJOS DEL ENTORNO MULTIMEDIA

Para realizar una aplicación multimedia no sólo basta con coger una gran cantidad de información y mostrarla a través de la pantalla del ordenador. Es necesario que las posibilidades que nos ofrece un PC sean aprovechadas de manera lógica. Sin embargo, esta obra carece por completo de ese espíritu y se acerca más a la idea de libro aburrido que de entretenida aplicación.

Más opciones

«Literaria»
Consultar. / IPS
«Encarta 2000».
6.990 Ptas. / Microsoft

Puntos básicos

61

↑ Cantidad de información
↓ Interfaz confusa
↓ Escasa utilidad del buscador
↓ Vídeos de mala calidad
↓ Pocos autores

guías imprescindibles

148 páginas con las soluciones completas de los grandes éxitos para PC **+CD-ROM DE DEMOS**

Ya a la venta por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16 h. a 18,30 h. al 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a

¡tu solución!

CARTAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN trucos.pcmania@hobbypress.es

Si quereis ver vuestros trucos en estas páginas, sólo tenéis que mandarlos por correo a la siguiente dirección: **Hobby Press, S.A. C/ Pedro Teixeira, 8. 5º Planta. 28020 Madrid** o por fax al teléfono: **902 151 798**. Por favor, indicad en el sobre la anotación **Sección Trucos de Juegos**.

REGALO SEGURO

Esperamos vuestros trucos de juegos, bien sean de programas modernos o antiguos. De entre todos los que nos mandéis, seleccionaremos los mejores, que serán publicados y ganarán como premio un ratón especial, ideal para navegar en Internet.

Daikatana
A tortazo limpio

«Daikatana». El aspecto gráfico de alguna de las zonas es excelente.

João (e-mail)

Para disfrutar al máximo de este shooter nada mejor que emplear cualquiera de estos trucos. Para activarlos hay que sacar a pantalla la consola mediante la tecla "ñ". Esta opción sólo es válida si se ha iniciado el programa con unos parámetros determinados. Lo más fácil es crear un acceso directo y en el apartado de propiedades emplear +set console 1 para que se pueda activar la consola al lado del nombre del fichero con que se ejecuta el juego.

cheat on: activar el modo de trucos. Es necesario teclearlo para utilizar cualquiera de los códigos que vienen a continuación.
god: modo Dios.
screenshot: capturar una pantalla determinada.
noclip: atravesar muros.
weapon_give_(1-10): código para seleccionar arma.
timescale (velocidad): modifica la rapidez de juego.
notarget: invisibilidad.
cheats 0: desactivar trucos.
massacre: eliminar monstruos del nivel actual.
health 100: recuperar la salud. El número puede ser superior a 100.
map <nombre mapa>: cambiar el mapa.
cam_toggle: disponer de las tres cámaras.
cam_nextmon: descubrir los distintos monstruos a través de la cámara.
boost all: aumentar todas las características del jugador.

El imperio de las hormigas
Avivar el hormiguero

«El imperio de las hormigas». Todas las personas que hayan disfrutado con películas como "Antz" descubrirán en este juego largas horas de adicción.

Lucía Bernaz (Málaga)

La mejor forma para que se puedan emplear estos trucos, es crear un acceso directo para arrancar el juego y utilizar el parámetro /11.
Una vez en el juego hay que utilizar la tecla F11 para obtener el cuadro de diálogo desde el que se puede lanzar cualquiera de estos trucos:
Marche: código que provoca la congelación de las hormigas.
WannaFood: obtener comida.
Disco: discoteca.
WionLevel: ganar nivel actual.
LoseLevel: perder nivel actual.
Showmap: todo el mapa.

Martian Gothic
Todos los recursos al máximo

Antonio Durango (Cuenca)

Para conseguir que los recursos de este juego se encuentren en su nivel más alto, nada como teclear estos códigos.
Youlookinatime: opción que concede energía infinita.
Ifeelunusual: código que activa la munición infinita.
Ilovethisgamewhomadeit: ver créditos.
Quicksuckitout: opción que confiere inmunidad al veneno.

«Martian Gothic». Este juego, con un estilo parecido a «Resident Evil», va ganando cada día más adeptos.

Diablo II
El misterio de las vacas asesinas

Cecilia Peragón (Madrid)

Un juego tan grande como este de Blizzard no podía dejarnos sin sorpresas. La primera que se ha descubierto es un nivel secreto, al que podremos acceder una vez que hayamos derrotado a Diablo, y siempre en el mismo nivel de dificultad. Para llegar hasta él, tenemos que coger el cubo horádrico (que obtenemos en una de las misiones del Acto II), y en él unir la pierna de Wirt y un tomo de Portal de la Ciudad con un pergamino en su interior. Con estos ingredientes nos dirigimos al Campamento de las Arpías (del Acto I) y mezclamos los ingredientes antes mencionados. Aparecerá un portal de color rojo como el que os mostramos en la imagen, el cual nos conducirá a una zona nueva (de nombre "El nivel secreto de la vaca") en el que decenas y decenas de estos vobinos nos esperan armados hasta los dientes para liquidarnos. Si acabamos con todas, obtendremos como recompensa valiosos objetos mágicos.

«Diablo II». El portal recién abierto. Al otro lado nos espera una sorpresa.

«Diablo II». Un ejército de vacas a dos patas con alabardas de gran tamaño se disponen a eliminarnos del juego.

Motocross Madness 2
Conservar el equilibrio y el casco

«Motocross Madness 2». El modo "cabezon" es muy común en la mayoría de los juegos de consola. Un modo mucho más realista.

Jordi (e-mail)

Si el motorista se va a caer basta con pulsar el tabulador para que se recupere rápidamente de la caída. Si resulta que las cabezas de los corredores son muy pequeñas en comparación con su casco se pueden aumentar ostensiblemente tecleando "big heads" en el menú principal.

Planescape: Torment
Puntos gratuitos

«Planescape: Torment». Los puntos de experiencia son vitales en este juego para conseguir aumentar el nivel de nuestras habilidades.

David Morales (Barcelona)

Si lo que se necesitan son puntos de experiencia gratis y sin compromisos se pueden obtener hasta 6.000 activando la piedra verde que se encuentra en el lugar donde hablas con Ravel. Al activarla de nuevo hay que responder en este orden: 1,1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 1.
Ideal para mejorar todas nuestras habilidades.

Deus Ex
Acción a raudales

«Deus Ex». Este nuevo juego de acción mezcla estraordinariamente varios estilos de juegos. Además de los clásicos disparos podemos disfrutar de grandes dosis de estrategia y rol.

Diego (e-mail)

Para este nuevo juego de la factoría de Iron Storm, donde prima la acción y la inteligencia artificial de los distintos personajes desarrollados, conviene tener unos cuantos trucos a mano para sobrevivir a los distintos niveles que hay que superar.
Hay que editar el fichero "user.ini" que se encuentra en una de las carpetas del juego instalado ("deusex/system") y elegir una tecla que no esté asignada, como es el caso de la "t" y se escribe: t=talk. Para ello hay que salvar el archivo y al jugar presionar la tecla T con lo que aparece una línea con la palabra "say". Se borra esta palabra y se utiliza alguno de los códigos que vienen a continuación.
Para activar el modo de trucos hay que escribir en la consola "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" y el juego está listo para recibir cualquiera de estos trucos:
legend: menú secreto.
allcredits: conseguir la cantidad de 10.000 créditos.
allammo: obtener munición.
allimages: obtener imágenes.
Fly: volar.
allhealth: salud al máximo.
allenergy: energía al máximo.
Tantalus: código con el que eliminar el objetivo actual.
opensesame: abrir puertas.
summon <objeto>: obtener uno de los siguiente objetos: AcousticSensor, AdaptiveArmor, AlexJacobson, Ammo10mm, Ammo3006, AmmoDart, AmmoDartFlare, AmmodartPoison, AmmoNapalm, AmmoPlasma, AmmoRockets, AugBallistic, AugCloak, AugDatalink, AugEMP, AugEnviro, AugIFF, AugShield, AugStealth, AugTarget, BallisticArmor, Basketball, Binoculars, BobPage, Candybar, Cigarettes, FireExtinguisher, Flare, Gray, Greasel, HazMatSuit, JaimeReyes, JCDentonMale, JoeGreene, JojoFine, Liquor40oz, LiquorBottle, Lockpick, MedicalBot, MedKit, MultiTool, NicoletteDuClare, PaulDenton, Rebreather, RepairBot, Sodacan, SoyFood, Terrorist, TiffanySavage, VialAmbrosia, VialCrack, WaltonSimons, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, WeaponPistol, WeaponPlasmaRifle, WeaponProd, WeaponRifle, WeaponSawedOffShotgun, WeaponShuriken, WeaponStealthPistol,
god: modo Dios.
allweapons: todas las armas.
Invisible: invisibilidad.
Allskillpoints: todos los puntos de habilidad.

IceWind Dale
En un reino muy lejano

Francisco Sanz (Toledo)

De la mano de Black Isle Studios, creadores de la saga de los «Baldur's Gate», viene este juego basado en los Reinos Olvidados de Advanced D&D. Lo mejor para avanzar sin problemas es utilizar unos truquitos. La ventana desde la cual se pueden activar aparece al pulsar TABULADOR + CTRL.
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(): todo el mapa.
CHEATERDOPROSPER:AddGold (<cantidad>): aumenta el oro en la cantidad escrita.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(<cantidad>): aumenta los puntos de experiencia del personaje.
CHEATERSDOPROSPER:Hans(): teletransporte.
CHEATERDOPROSPER:Midas(): obtener oro.
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(): código mediante el cual es posible obtener diez pociones (cinco de curación y otras tantas de antídoto) y un pergamino.

«IceWind Dale». Si uno de tus juegos preferidos es «Baldur's Gate» no te puedes perder este nuevo juego de rol basado en AD&D.

Ground Control

Un nuevo clásico

De manos de Sierra, en colaboración con Massive Entertainment, ha llegado un moderno referente para la estrategia en tiempo real, que desde ahora redundará en ostentosos entornos tridimensionales. En esta ocasión nos enrolaremos en la causa de uno de los dos bandos beligerantes, con el único propósito de hacernos con el dominio de los planetas aptos para ser colonizados –argumento similar al del épico «StarCraft»–.

Texto: GUILLERMO SAIZ RUIZ

Ni seis meses han pasado desde que los Estudios Sierra nos sorprendieran, gratamente, con Homeworld. Debido al éxito cosechado, «Relic», está preparando ya su continuación. No obstante, han tomado la determinación de no esquilmar demasiado esta saga galáctica –de momento el nuevo proyecto no pasa de ser una mera actualización con nuevas unidades disponibles y alguna nueva civilización astronauta–, optando por vías alternativas dentro de la misma línea: estrategia en tiempo real y tres dimensiones. Por esta razón, se puso al frente del desarrollo de Ground Control a una joven compañía, que ha cumplido, y con creces, la tarea encomendada. Gracias al buen hacer de Sierra y de otras compañías (Bungie o Activision, por ejemplo) parece que se están cumpliendo nuestros presagios de asistir a la consolidación de este género que nos ocupa, en las tres dimensiones; paulatinamente debido a la evolución en las tarjetas aceleradoras, que ha posibilitado una consiguiente mejora en los engines, otras empresas se suben a este tren de modernización –baste recordar a la paradigmáticamente "conservadora" Blizzard Entertainment y su anhelado «WarCraft III»–.

El combate

Toda nuestra preocupación deberá girar entorno a conseguir alcanzar la estrategia más adecuada para cumplir con éxito la misión, así pues deberemos elegir sabiamente las propiedades generales de las unidades (caracterizarlos para la defensa, ataque, exploración o un término medio cuando la naturaleza de los objetivos sea mixta). Por una vez, podremos volver a olvidarnos de la tediosa recolección de recursos, lo cual implica una mayor preocupación por los efectivos asignados. Contaremos en nuestras incursiones sobre Krig-7B con un

La orografía de Krig-7B. Entre las primeras cosas que se aprenderán del tutorial –por la cuenta que nos trae– se encuentra la relevancia de la ventaja de altura. Siempre que se pueda habrá que colocar los efectivos en un plano superior al de sus objetivos.

vehículo de transporte y reparación –cuya pérdida supone la derrota inmediata–, infantería, terradynes (vehículos blindados y artillería) y en algunos casos, aerodynes (fuerza aérea para la colonización).
Todas las unidades militares aparecen organizadas en pelotones, escuadras o batallones, de modo que actúan todas ellas bajo una misma orden. A su vez podremos agrupar pelotones bajo grupos (con la tradicional combinación de teclas: Control + número). Pese a ser un sistema novedoso en la estrategia en tiempo real, no ralentiza para nada la acción, sino todo lo contrario, la acelera de forma que no habrá que detenerse en dar órdenes a la soldadesca de forma individualizada. Cada pelotón contará con un ataque especial, del cual tendrá un máximo de tres cargas, y según los casos de una equipación que generalmente consistirá en un kit de recuperación de salud.
Pese a este tratamiento peculiar, las unidades continúan teniendo una actuación individualizada. Sufren y producen daños; así pues, los pelotones van perdiendo miembros uno a uno, no desaparece el destacamento al completo (a menos que hayan sido blanco de un arma suficientemente poderosa). Los elementos dañados en mayor medida se descolgarán del grupo en los desplazamientos, y en los ataques no podrán responder con la misma capacidad que sus colegas.
Otra peculiaridad de las unidades a tener en cuenta para el combate es que cada una tiene un blindaje específico, lo que implica a su vez tratar de encontrar la zona desprotegida, que generalmente será la posterior, para conseguir infligir el máximo daño.
El combate podrá producirse en solitario (comandando a las tropas de la Corporación) o en red, contra otros jugadores humanos (en cuyo caso será posible liderar a los Amanecidos). De cualquier modo, la diversión y la estrategia están aseguradas.

El factor estratégico Luz. Una de las peculiaridades de las misiones diurnas es el papel desempeñado por los soles que alumbran Krig-7B. Conjugando la ventaja de altura y la orientación del sol se ha conseguido que estos amanecidos no puedan hacer blanco en los blindados de la loma.

Tácticas y formaciones

El empleo del sistema de los pelotones supone la introducción de las formaciones. A la vez, éstas pueden emplearse igualmente con los grupos.
Son tres las formaciones: abierta, caja y columna. La primera es la adecuada para el combate, en tanto que se disponen los elementos en una línea apropiada para abrir brechas entre los destacamentos enfrentados.
La segunda, caja, es la estándar por no convenir especialmente ni a maniobras ofensivas ni a defensivas, únicamente para cuando el grupo se vea emboscado entre varios fuegos enemigos, para poder responder a todos presentando menos superficie sobre la que hacer blanco. La formación de columna, ideal para los blindados en sus desplazamientos dificulta el ataque al convoy, no se plantea entre la infantería en tanto que siempre que se pueda hay que trasladarla en el APC.
Tal y como decíamos en un principio, tenemos que acostumbrarnos a desplegar la estrategia en el entorno tridimensional que corresponda. Poco tienen que ver entre sí los escenarios, no obstante todos tienen lomas y colinas que hay que aprovechar, pero no de cualquier forma.
El fuego amigo (el que proviene de unidades del mismo bando) produce los mismos daños que el enemigo, y una mala gestión de la capacidad bélica puede llevar a terminar con un pelotón de la forma más inofensiva –verbigracia ordenando un ataque con explosivos cuando se está coronando una elevación, antes de abrir fuego habrá que cerciorarse de que no hay obstáculo en la trayectoria del proyectil, salvo para la artillería–.
Al relieve hay que añadir como factor de riesgo la luz, que actúa sobre las tropas, tanto en exceso como por su defecto. En el último caso la línea de visión se ve disminuida.
En cuanto a las tácticas, hay que acostumbrarse al sigilo, puesto que siempre que un jugador se anuncie con demasiado ímpetu, la llegada tendrá

Ronda nocturna. El jugador tendrá que apañárselas también en la oscuridad de la noche, donde la identificación del enemigo se dificultará. Para iluminar el camino siempre se puede echar mano al fuego artillero.

Defender un bastión. En Ground Control el jugador no tendrá que preocuparse por la recolección de recursos o la construcción de complejos militares. Únicamente de destruir a los enemigos, y en ocasiones de evitar que el contrario haga lo propio con los asentamientos coloniales.

Tres dimensiones

Puede dar la impresión de que redundamos sobre este hecho, pero no es así. Para el caso de Ground Control hay que dedicar, al menos, una breve reseña al motor gráfico, creado ad hoc para este novedoso proyecto.
La gente de Massive desechó la idea de emplear el sistema de Intel que consiste en reducir el número de polígonos de las unidades conforme se aleja la cámara (llamado Multi Resolution Mesh Technology), para acudir a uno de creación propia denominado LOD (Level of Detail) –para lo cual se han creado previamente tantos modelos de unidades como niveles de detalle, sin perder, así, la calidad originaria–.
De este modo, entre otras cosas se ha logrado reducir casi hasta la máxima expresión el molesto clipping o superposición de polígonos.
La calidad gráfica de GC es pasmosa, desde 640x480 hasta 1024x768, pasando por 800x600, permitiendo tanto la aceleración por software como la oportunidad de renderización propia de las nuevas tarjetas aceleradoras de 32 bits. Siempre que juguemos un nuevo escenario quedaremos apabullados ante la trabajada escenografía, eso sí, siempre que el desarrollo de la acción nos conceda un respiro –lo cual, afortunadamente, no ocurrirá muy a menudo–.
Los terrenos en tres dimensiones condicionarán el combate, en tanto que no todas las unidades podrán transitar por todos los lugares (únicamente ostentan este privilegio las aéreas), y en la medida que aprovechar la ventaja de nivel propiciará el número de blancos acertados.
Para desplazarnos a través de ellas contamos con un sistema de cámara sencillo de emplear y, sobre todo, rápido. Mediante las teclas de dirección la moveremos, y posicionando el puntero del ratón en uno de los lados de la pantalla, la enfocaremos. Para abarcar una mayor superficie, o acercarnos a la acción, disponemos de las teclas de avanzar y retroceder página, que controlan los niveles de zoom. En definitiva, gráficamente Ground Control se merece una matrícula de honor, siendo acorde su jugabilidad con su aspecto.

una bienvenida fulgurante. Es bueno conocer igualmente que las unidades que se baten en retirada bajo ataques del enemigo pierden velocidad de crucero, siendo presas demasiado asequibles para la zaga.

Cómo crear una misión

En primer lugar será necesario manejar otros programas antes de poder funcionar con GenEd. Será inevitable la creación de un mapa de elevaciones (denominado Nombre_del_EscenarioHeightMap.TGA) en escala de grises, 512x512.
Hay que tener presente que cuanto más clara sea una zona, más elevada aparecerá en el juego, mientras que la oscuridad implica depresión.
Otros archivos que hay que crear con el nombre de la misión, obligatoriamente, son: *.SQD (para los solitarios son únicamente uno, pero para los de multijugador, seis. Su estructura es recoger al principio entre corchetes el nombre del bando al que se asignan los pelotones siguientes; cada pelotón se inicia con 'Squad', y en las líneas siguientes el tipo de pelotón y su equipamiento –DUMMYWEAP y DUMMYEQU1–, para terminarlo se coloca '-1'). *.DSC (contiene los textos que aparecerán cuando finalice el escenario. Su estructura: [SUCCESS] Texto para el vencedor, y [FAILIURE] Texto en caso de derrota). *.TEM (recoge una breve descripción del escenario) y *Name.TXT (nombre de la misión).
No obstante, de aquellos existen otros ficheros que pueden ser creados antes, o no, como: NombreCloudMap.TGA –escala de grises, 128x128, con las sombras de las nubes sobre la superficie–, NombreBumpMap.TGA –color verdadero, 256x256, con las texturas del escenario–, NombreLightMap.TGA –igualmente, color verdadero, 512x512, con los efectos de luz–.
Para delimitar dentro del escenario la zona de combate es necesario acudir a Measure, dentro del menú 'Edit', o pulsar Ctrol+M, entonces simplemente hay que hacer clic sobre uno de los extremos, y otro clic sobre el restante. El resultado será una línea entre los dos que establece el límite. Si se quiere modificar existe la opción de Playfield (Ctrol+F), donde con los símbolos + y – es posible ampliar o reducir el campo de batalla.
En la misma línea, y dentro del menú 'Edit', se encuentra Enviroment (Ctrol+E), donde se regula, entre otras, el color y densidad de la niebla, la altitud del cielo, el color del sol, etc.
Más importante, si cabe, es Misión (Ctrol+M) donde se dispondrá el tipo de juego (solitario o multijugador), el bando a servir, el nivel de tecnología (uno de '5' posibilitará incluir hasta los superiores aerodynes, mientras que '1' limitará a unidades de bajo nivel.
El manual que incorpora el programa original recoge el nivel de tecnología necesario para cada tipo de destacamento), el máximo número de pelotones, de naves de colonización y de equipos.
Los triggers más importantes, o que más se pueden emplear son los siguientes:

Objetivo: infierno. Para llevar a cabo las órdenes del mando el jugador puede servirse de armas con elevada capacidad de destrucción, y si no que se lo pregunten a esos beatos ardientes. Las explosiones en GC son apabullantes.

- **AnyEntityEnterArea.** Activará el trigger cuando cualquier cosa entre en el área establecida. En este apartado se incluye la fauna del lugar.
- **CommandApcEnterArea.** Matizando la anterior, el evento tendrá lugar cuando sea el APC del equipo introducido el que se adentre en la superficie que ha sido establecida.
- **EntityEnterArea.** Más de lo mismo, únicamente que en este particular habrá que determinar una categoría de unidades en concreto.
- **UnderAttack.** Cuando el pelotón designado se encuentre bajo un ataque que le haya producido cierto daño.
- **WhenKilled.** Cuando el pelotón dispuesto sea aniquilado.
- **Timer.** Cuando llega a 0 sucederá lo comprendido en las actions. Previamente habrá de introducirse como evento (CountDown).

Los diferentes eventos (actions) que se pueden asignar a los triggers son, entre otros tantos, los siguientes:

- **KillEntity.** Erradica el pelotón especificado, al completo.
- **SetBehavior.** Modifica la IA de cierto grupo. El Normal permite a las unidades desplazarse y atacar a la vez; Aggressive hace detenerse a la unidad o seguir a los enemigos que se crucen en su camino, y con Chicken el pelotón atacará pero cuando sea machacado se batirá en retirada, tratando de repeler al enemigo.
- **SetDirectOrder.** Asigna a la escuadra una pauta de guardia, ataque o movimiento.
- **UseSpecEq.** Hace que el pelotón emplee el equipamiento especial. Cuando requiera dicho empleo de la definición de un lugar (verbigracia: radares) se utiliza el evento denominado UseSpecEqPosition.
- **AddDropzone.** Añade una zona de aterrizaje.
- **DropShip.** Consigue que una nave de colonización descienda. Triggers empleado para los desenlaces felices.
- **AddPointObjective.** Incorpo-

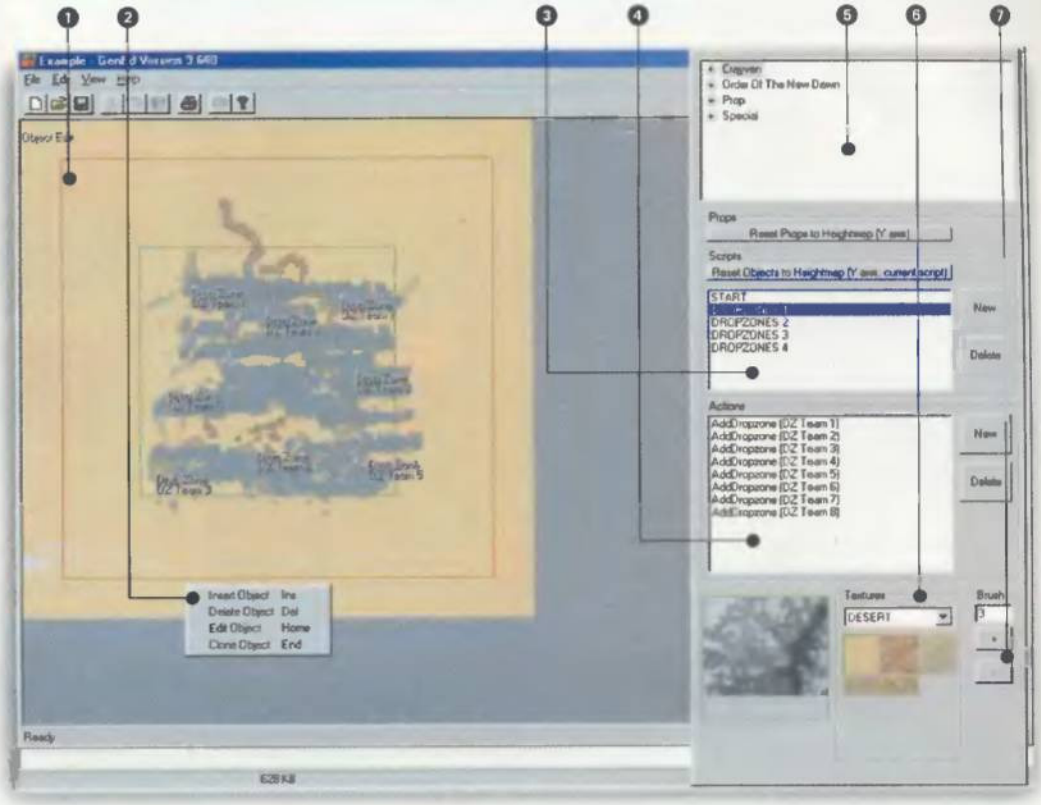
Efecto niebla. El engine ideado por Massive para este efecto no se basa en la pérdida de polígonos al alejar la cámara, sino en tender un tupido velo que difumine las figuras.

Entre dos fuegos. Dentro de las opciones del programa se encuentra la desactivación de la modalidad de violencia –escogida por defecto–, que introduce la crueldad de la batalla.

Configurar la soldadesca. Tras escuchar las vicisitudes de la misión, el jugador puede adaptar la impedimenta de sus efectivos –si es posible– y su armamento especial, así como también el nombre o sus cualidades bélicas.

GenEd. La herramienta de creación de mundos

A priori, identificamos esta utilidad, incluida en el CD de Ground Control, con otra ya analizada en estas mismas páginas hace cosa de un año, los editores de «Myth II». La razón de este análisis, para bien y para mal, es de identidad integral. Se trata de un programa completo y fácil de emplear, pero requiere de un duro trabajo previo con ficheros gráficos que sirvan de base para el trabajo en él.
Como orientación a nivel general, e introductorio, describimos brevemente la interfaz de GenEd, que a simple vista no esconde ninguna dificultad.



1 Vista del escenario

Dependiendo del nivel en el que se esté trabajando, se visualizará un archivo u otro. Salvo en el caso que nos ocupa, no tendremos capacidad de actuar sobre los ficheros que serán importados de programas de tratamiento de imagen. El zoom sobre la superficie del escenario se opera con las teclas: '+' y '–', y la selección del nivel de trabajo con los dígitos: '1' para las alturas, '2' para las texturas, '3' para las luces y '4' con la posibilidad de transitar las diferentes zonas.

2 Ratón

Mediante el ratón dispondremos sobre el escenario sus elementos. Las texturas se imprimirán con el botón izquierdo, mientras que unidades y objetos requerirán de la oreja derecha que supondrá la apertura de esta ventana. Para introducir los elementos de la ventana correspondiente será necesario seleccionarlo previamente, después localizar su ubicación y hacer clic con el botón derecho. Con la misma operación se podrán remover, editar las propiedades particulares o copiarlo.

3 Triggers

Pulsando sobre el botón 'New' se añade una nueva relación de trigger, que supone una condición y un evento. La primera, por defecto, será la llamada 'Start', que tendrá lugar al dar comienzo el juego. Cada trigger puede tener vinculados uno o varios sucesos.

4 Sucesos

Son las acciones que se acometen cuando tenga lugar lo dispuesto en el trigger. Será necesario añadir nuevas dentro de las opciones dispuestas, y elegir sus propiedades para el mapa en concreto.

5 Elementos

Bajo esta especie de árbol se encuentran organizadas, por bandos y naturaleza, las diferentes unidades que están disponibles en el juego. Dentro de la categoría 'special' se engloban las estructuras y los elementos decorativos que enriquecen los escenarios. En cuanto a los bandos (Crayven y la Orden), únicamente incluyen los pelotones propios.

6 Texturas

Dentro de la visión de las texturas (2) aparecerá la posibilidad de emplear estos gráficos con los que cubrir la superficie del escenario.

7 Pincel

En último lugar, hay que señalar que junto a las texturas se posibilita la elección de un tamaño de pincel u otro con el que aplicar las distintas texturas que puede incluir el escenario a editar.

ra objetivos al minimapa.

- **CompleteObjective.** Trigger que dispone que cierto objetivo ha sido cumplido.
- **Camera.** Desplaza la cámara hasta el punto señalado.
- **SucceedMission.** El equipo en cuestión es el vencedor.
- **FailMission.** El equipo designado es el que pierde.
- **EndMission.** Esta opción consigue que la función concluya. Normalmente, después de cinco segundos de dar la misión por ganada o perdida.

Una cuestión importante, y que de momento hemos dejado de lado, es la de guardar el escenario. Dependiendo del número de jugadores para el que haya sido oprimizada, se guardará en un directorio u otro. De esta manera, para los solitarios en \data\missions\nombre\, y para multijugador en \data\multiplayer\missions\nombre\. De este modo, previamente habrá que crear un directorio del nombre del escenario. Si no se siguen estos pasos, el trabajo será salvado, pero no aparecerá disponible en el momento de selección dentro de Ground Control.

Instalación y funcionamiento del editor

Con la instalación del juego no se acomete la descarga de GenEd, que requerirá de la intervención del usuario. Una vez realizada aquella, será necesario descomprimir el fichero comprimido (zip) que lo contiene dentro del directorio DATA, creado en la carpeta donde se encuentra el juego.
Esta acción supondrá la creación de nuevas subcarpetas dentro del mismo data.

Bajel de colonización. La Corporación despliega sus unidades militares en los planetas a ocupar mediante estos artilugios. El lugar exacto de aterrizaje depende de cada jugador.

Es necesario tener cuidado, para no llevarse ningún susto, no conviene ejecutar directamente el editor.
Primero hay que cerciorarse de que la paleta de colores de Windows está configurada a 16 colores, si la resolución es otra el programa interrumpirá su carga con un mensaje que no deja nada claro cuál es el origen de la disfunción.
Para solventar otros problemas en su ejecución, se puede encontrar en la Web oficial de Ground Control (o bien en las de Sierra o Massive) los sucesivos parches publicados –en el momento de redactar el artículo ya existe una circulando. ■

Power Tank se vende en quioscos, grande a

Almacenes y tiendas de informática

Dirigid vuestras cartas a la siguiente dirección: **CARTAS DE LOS LECTORES. Revista PCMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8-5ª Planta. 28020 Madrid** o por fax al número: **902 151 798**. En la carta debe aparecer claramente el nombre del autor y su número de DNI. La revista no se hace responsable de las opiniones vertidas por los autores. No se devuelven los originales ni se mantiene correspondencia en referencia a ellos. Pedimos brevedad, procurando no sobrepasar las 175 palabras. En cualquier caso, PCmanía se reserva el derecho a extractar las cartas de la forma que estime conveniente por motivos editoriales.

Cartas de los lectores es un foro en el que tiene cabida cualquier opinión de los lectores, aceptándose todo tipo de críticas.

No intenten cobrarnos por un servicio deficiente lo mismo que se cobra en otros sitios por uno en condiciones — **M. Santos**

Devuelvan el protagonismo a los juegos de alguna forma, quizás mediante la inclusión de una comparativa — **Julio García**

El usuario inconforme es genial

Abraham Espinar (e-mail)

Soy lector asiduo de la columna de opinión que escribe Tomás González desde que compro la revista. Es lo primero que leo de PCmanía. Siempre le encuentro sentido a lo que escribe, lo tenga o no. Por lo que he creído conveniente escribir a la redacción para dar ánimo a Tomás y decirle que siga así, que yo siempre esperaré a primeros de mes para comprar la revista y leer dicha columna. ■

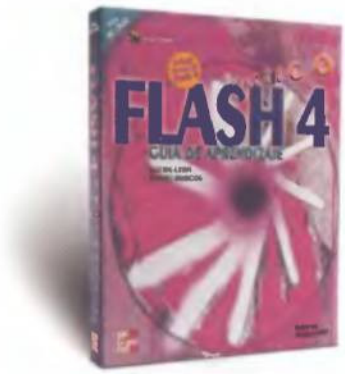
Nota de la redacción: transmitimos tus felicitaciones a Tomás González, que las ha recibido encantado. Nos alegra enormemente que te guste la página que escribe cada mes con ilusión. ■

Aficionado a Flash

Paste Bichomalo (e-mail)

Sigo vuestra revista desde el número uno de la primera época. El motivo de mi carta es saber si es posible que analicéis a fondo el programa «Macromedia Flash», y todo lo relacionado en el manejo de esta tecnología que hace que las Web tomen vida propia. ¿Podríais facilitarme un buen tutorial de «Flash» en español, o recomendarme un buen libro? No tengo ningún conocimiento sobre este tema. ■

Nota de la redacción: gracias por pasar tanto tiempo con nosotros (casi ocho años ya). El tema que mencionas, el manejo del programa «Flash» de Macromedia es muy interesante. Desde PCmanía esperamos iniciar, en breve, un pequeño curso a modo de tutorial para que los lectores se puedan familiarizar con este sistema de programación, que tantos adeptos gana cada día. Confiamos tenerlo listo en pocas semanas (ahora con el verano se nos han



complicado un poco los planes) y darte una sorpresa en breve. Mientras, si es tu deseo, en nuestra sección de Libros encontrarás diversos manuales para que te inicies con este programa. De los últimos comenta-

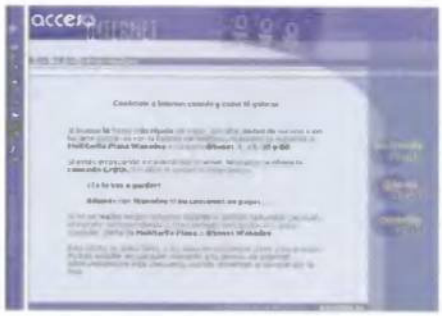
¿Es esto tarifa plana?

Marimar Santos (Madrid)

Nos hemos pasado años suspirando en este país por una tarifa plana de acceso a Internet, tal y como tenían, por ejemplo, en los Estados Unidos. Telefónica siempre decía que era imposible, que suponía un colapso en la Red, que había que modificar muchas cosas y que no se podía hacer de la noche a la mañana... En fin, excusas baratas para no perder la posición de privilegio que tenía hasta el momento, y que le reportaba pingües beneficios a sus arcas. Sin embargo, el Gobierno por fin pareció dispuesto a hacer algo el pasado mes de junio y permitió la aparición de diversas ofertas de tarifa plana (aunque como todo el mundo dice, más bien parece ondulada) por parte de los principales operadores de telefonía y proveedores de acceso a Internet. Sin embargo, lo que parecía ser una gran noticia se está quedando en otra decepción para los internautas españoles, que ven cómo sus esperanzas se esfumaban a los pocos días. Las ofertas existen, es cierto, y a precios interesantes. Pero la calidad del servicio se ha reducido más de la mitad debido a una falta de previsión (vamos a pensar bien) de las compañías que ofertan esta "tarifa plana". El servicio que prestan en algunos casos (los cuales conozco porque entre mis amigos y yo hemos cogido tres conexiones diferentes) es deplorable, llegando a pensar que las compañías utilizan los mismos servidores de acceso gratuito para el acceso de los clientes de pago, de modo que el colapso es inevitable.

Señores, un poco de seriedad, que en este país se habla siempre de que los servicios se encarecen porque en Europa tienen un precio elevado, y se tiende a igualar unos países con otros, pero nadie se acuerda que en Europa los ciudadanos tienen un salario medio bastante superior al español. De modo que no intenten cobrarnos por un servicio deficiente lo mismo que se cobra en otros sitios por un servicio en condiciones.

***Nota de la redacción**: hemos recibido algunas cartas más con problemas como los que nos comentas. Aunque sabemos que resulta complicado en estos momentos, el acceso a una tarifa plana es un gran avance para todos nosotros, aunque como se esperaba, contará con algunas dificultades en sus comienzos. Simplemente hasta que las compañías actualicen sus equipos en función de la nueva demanda. Es cierto que con sus ofertas parece que se han adelantado un poco a sus posibilidades reales, pero en el mundo de los negocios esto suele ocurrir, y los hoteles abren sus*



puertas sin estar terminados del todo, nos dan nuestra casa nueva a falta de algunos retoques... Es decir, siempre los primeros momentos son los más difíciles. De modo que por el momento daremos un margen de confianza a estas operadoras para que realicen los ajustes oportunos para proporcionarnos los servicios que esperamos ofrezcan la calidad necesaria. ■

dos, te recomendamos la Guía de Aprendizaje editada por McGraw-Hill. ■

Más información sobre Linux

Xabik (e-mail)
Soy un aficionado a Linux, y os escribo para sugeriros un tema, que creo interesante: el manejo de los paquetes RPM. Es decir, instalación, desinstalación, ver el tamaño de paquetes, etc. (también sería interesante que citaseis los paquetes .DEB). Me gusta mucho que tratéis Linux en la forma que lo estáis haciendo: desde la base y poco a poco.

Nota de la redacción: anotamos tu sugerencia para el futuro, pues parece interesante, aunque hoy en día la mayoría de distribuciones cuentan con una interfaz gráfica que permite manejar estos paquetes sin excesivos problemas. Pero sí podría ser interesante enseñar qué es cada uno y su manejo desde la consola, pues nunca está de más saber cómo realizar las operaciones que nos comentas de dos formas diferentes: una sencilla y otra más compleja. ■

Programa Dharma Pone

Miquel Triadó (e-mail)
Me gustaría que pusieseis en el CD un programa de chat por voz. Se puede encontrar en la página Web www.datavoice.com y el programa se llama «Dharma Phone».
También me gustaría que se pusieran una colección de scripts para el Mirc (phanatic, ircap, x-script). Además, un especial sobre convertidores de programas al castellano. Quiero decir, por ejemplo, el conocido «WinAmp» que está en inglés, convertirlo al castellano.

Nota de la redacción: veremos lo que podemos hacer en estas tres áreas, porque en el caso de los dos últimos son temas que pueden resultar interesantes para muchos lectores. ■

Apoyo al señor Montané

Juanjo Montero (Zaragoza)
Dentro de la formalidad que caracteriza a vuestra revista, últimamente me ha venido sorprendiendo la opinión con la que mes tras mes nos deleita (a mi modo de ver) el señor Montané. Opiniones, en la mayoría de los casos, aderezadas con un tono ácido y mordaz que le permite expresar sus ideas de forma clara, pero sin llegar a herir a nadie de forma directa. Un claro ejemplo es la columna que aparece en la página 18 de la revista número 10, en contra de los portales femeninos que están tan de moda de un tiempo a esta parte.
En su columna, algunos (o mejor dicho, algunas) podrían vislumbrar una crítica ferviente hacia las mujeres, cuando en realidad es todo lo contrario. Las defiende a rabiar, y critica duramente la aparición de estos sitios Web en los que se intenta captar a una parte de la sociedad (la mujer) que hasta hace poquísimo tiempo se encontraba alejada de los nuevos medios de comunicación, como es el caso de Internet. Ahora que algunos se han dado cuenta que a las mujeres esto de Internet les interesa (y mucho), quieren ofrecer unas páginas en las que ellas se encuentren a gusto, ofreciendo unos contenidos acorde con su condición de féminas. Y nada más lejos de la realidad. A la mujer actual, a quien le gusta las nuevas tecnologías, estos rollos no le van, y prefieren otros tipos de informaciones que les sirva para algo en la vida. Y no un cuestionario estúpido acerca de si le va bien la vida en pareja o no.

Nota de la redacción: como bien comentas, la intención de dicha columna era defender a la mujer que ve cómo en las puertas del siglo XXI se la sigue tratando de una forma ñoña y secundaria, incluso en los nuevos medios de comunicación. Esperemos que las personas que tienen la posibilidad de ofrecer contenidos on-line se den cuenta de este error, y si bien pueden existir portales con contenidos destinados a la mujer, su oferta de información debería ser interesante y atractiva. ■

Comparativa de juegos

Julio García (Madrid)
Soy un gran aficionado a los juegos de ordenador, desde que tenía un Spectrum de 48K allá por el año 1983. El tiempo desde entonces ha pasado rápido (casi volando diría yo) y lo ha hecho mientras leía las publicaciones que su editorial lanzaba al mercado: Micro Hobby, Micromanía, Hobby Consolas, hasta llegar a PCmanía, en la que me he mantenido por el hecho de ofrecer más cosas además de comentarios de juegos. Sin embargo, de un tiempo a esta parte he notado cómo la sección dedicada a juegos ha disminuido su tamaño, y, por consiguiente, su importancia en el cómputo general de la revista. Creo que esto es un error, pues pienso que el lector de PCmanía compra la revista por su conjunto, esperando que haya un equilibrio entre las secciones, pero tendiendo hacia el entretenimiento principalmente, pues para revistas serias y aburridas tenemos decenas de ejemplos en el quiosco. Por ello les rogaría que devolvieran, de alguna forma, el protagonismo a los juegos, quizás mediante la inclusión de una comparativa al mes dedicada a ellos, tal y como hacen con el software y el hardware. Creo que no es pedir demasiado, y a muchos lectores les agradaría enormemente.

Nota de la redacción: gracias por tus sugerencias, aunque debemos decir que no pensamos que el área de Entretenimiento se haya visto descuidada en ningún momento. Al menos si no la comparamos con los inicios de la revista allá por noviembre de 1992, cuando era una revista exclusiva de juegos para PC.
Hoy día, como bien mencionas, dedicamos las casi 200 páginas de PCmanía a diversos contenidos, con la parte práctica y el análisis de productos (de todo tipo) como temas centrales. El hecho de plantear una comparativa de juegos se nos ha pasado por la cabeza alguna vez, pero siempre hemos descartado la idea por el mero hecho de ser relativamente complicado de realizar. Un juego es mucho más que texturas, polígonos, mapas, número de fases... Son sensaciones, impresiones, gustos, horas de juego..., características complejas de medir de forma objetiva. De modo que nos decantamos por la realización de informes y reportajes sobre una determinada temática de juegos que agrupe a unos cuantos títulos, presentando, de esta forma, los análisis de cada uno de ellos. De este modo, vosotros tenéis la información de la forma más objetiva posible. ■

Si queréis solucionar vuestras dudas, sólo tenéis que mandárnoslas por correo a la siguiente dirección: **Hobby Press, S.A. C/ Pedro Teixeira, 8-5ª Planta. 28020 Madrid** o por fax al teléfono: **902 151 798**. Por favor, indicad en el sobre la anotación **Sección Consultorio técnico**.

Problema: ¿He perdido la participación?

Solución: Utiliza un programa de rescate

Por error eliminé con el FDISK de Windows 95 (en modo MS-DOS desde disquete) una partición de un disco duro en el que tenía una información que necesitaba. Tan sólo quisiera saber si puedo crear una partición encima sin borrar la información, o cómo puedo recuperar los datos sin tener que acudir a una casa especializada cuyas tarifas no puedo costear. Por si sirven de algo tengo el ez-drive, el boot-manager y el fdisk de Linux.

HS (e-mail)

Algunos programas tan sencillos pero profesionales como ez-drive o el fdisk de Linux (que gestiona los comunes problemas de LILO), no son,en ocasiones, necesarios para detectar una partición "basura", residente junto a una física y que actúa como lógica, sin ser detectada por el sistema. Además, estas particiones pueden reconvertir el tamaño de la FAT y bloquear el acceso al disco duro. Para paliar estos defectos de particiones o imágenes residuales es conveniente utilizar el mejor programa gestor de particiones: «Partition Magic 5.0». Éste encontrará el fallo que te impide acceder a la partición sin necesidad de crear otra partición (aunque podrás crearla sin problemas). ■

P: Internet Explorer no responde

S: Archivos mal instalados

Hace poco me compré un modem, conseguí una cuenta de Internet y estuve navegando unos días con el software que venía en el CD del proveedor, concretamente de UNI2. Iba bastante bien hasta que accedí a la página de Windows Update y me recomendó que actualizara «Internet Explorer», ya que se encontraba como situación crítica por algunos fallos de seguridad y necesitaba de algunos parches para funcionar mejor. Los instalé, así como «Internet Explorer 5.5» y sus herramientas. Desde ese día no he vuelto a ver una sola página Web, ya que el navegador se queda descargando datos de la página sin respuesta alguna. Además, si pulso el botón Detener da un fallo de kernel. He intentado desinstalar «Internet Explorer» pero no hay manera. ¿Qué ocurre?

Sergio López

Fallos críticos. Windows Update puede provocar errores en liberías DLL.

Cuando hemos tratado tu caso nos ha ocurrido lo mismo en dos ordenadores. El problema se debe a una instalación de librerías que sobrescriben los archivos de sistema e inutilizan las cabeceras de entrada a «Internet Explorer». Hay dos soluciones, una más drástica que la otra. La primera es formatear y reinstalar, solución no tan valedera para sistemas con "antigüedad" y ficheros para salvar. La segunda es crear el acceso directo de una página a Internet, como www.hobbypress.com y ubicarlo en el escritorio o en la barra de tareas (junto al botón de Inicio). De este modo sí es posible arrancar «Internet Explorer», pero no desde una página en blanco o predeterminada. ■

P: Problema con VXD

S: Debes reinstalar componentes

Me ha surgido un problema al arrancar el ordenador. Este dice que no localiza un fichero llamado APVXD.VXD. A pesar de todo acabo de arrancar el ordenador y funciona, aunque ahora no localiza el escáner que tengo instalado. Reinstalé los drivers que tiene el escáner pero sigue sin funcionar. Además, el fichero que dice que falta, en realidad sí que está en el disco duro y en el mismo directorio que me indica Windows al arrancar. ¿Sabéis a qué se debe este problema?
Otra duda que tengo es que si reinstalo Windows en el PC no estoy seguro de perder las configuraciones de los programas ya instalados y que no arranquen éstos, así como perder todos los drivers de tarjetas y periféricos.

Roberto Fernández

Los problemas con los ficheros VXD son tan graves que es muy normal tener que reinstalar los programas o incluso todo el sistema operativo. Cuando se retocan continuamente los errores de estos VXD puede trasladarse el problema al registro, que es cuando es peor. De hecho, eso es lo que parece ocurrirte a ti: el ordenador busca un fichero que posee en su directorio de sistema, pero el registro lo ha cambiado de posición. Una herramienta como «Norton Utilities WinDoctor»

La comparativa

La mejor opción

Eduardo Cuerda

La comparativa de tarjetas me ha parecido muy completa y estoy de acuerdo con la solución que recomendáis (la voy a adquirir para un ordenador con el que voy a trabajar con render) pero llevo compradas tres tarjetas Guillemot y me parece que, con sus extensiones para DVI y poseyendo el mismo rendimiento, debería quedar en primer lugar. ¿Cuáles son los parámetros que manejáis para evaluar dos tarjetas prácticamente iguales?

Los parámetros que utilizamos en PCmanía son: potencia, estabilidad y precio. La potencia y estabilidad fueron los dos factores que desmarcaron a ELSA Gladiac frente a Guillemot Prophet II. El índice de saturación con los drivers genéricos y específicos fue mucho menor. El precio de la tarjeta alemana es ligeramente más alto que el de la francesa, pero la calidad la posee a raudales. ■

Solución poco accesible

Carlos Sotomayor

Puesto que la comparativa del mes de julio me ha parecido, entre muchas otras cosas, la más completa de cuantas he visto y me han convencido sus soluciones, encuentro muy inaccesible el mercado de GeForce2. Por eso me he decantado por algo más modesto como la Marvel G400 de Matrox. ¿Hay algo más en el mercado que merezca la pena?

Realmente existen muchísimas soluciones parecidas. Una de ellas es analizada en este número de PCmanía: ATI All-in-Wonder 128 Pro. Es la tarjeta más versátil del mercado y que mejor precio ofrece: 39.900 pesetas. Si no entró en la comparativa es porque ya lo hacía una solución parecida, ATI Rage Fury Pro y con tantos elementos accesorios dejaba muy atrás a las demás tarjetas en cuanto a prestaciones. ■

solucionaría el problema.
A tu segunda pregunta, reinstalar Windows actúa como un gran parche, eliminando los ficheros corruptos. Nunca o casi nunca ofrece problemas. ■

P: Varias cuentas de correo electrónico
S: Configurarlas en el mismo programa

Me gustaría que me dijerais cómo puedo centralizar varias cuentas de correo electrónico en un mismo programa. Tengo varias cuenta y me gustaría saber si puedo gestionarlas todas a la vez desde «Outlook Express».

Manuel Puertas

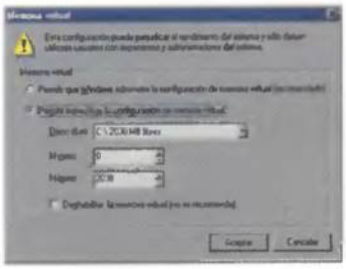
La respuesta a tu problema es muy sencilla: por supuesto que puedes gestionar varias cuentas desde un mismo gestor de correo electrónico.
Para poder realizar esta simple función es necesario que configures todas tus cuentas, una a una. Esta operación la podrás realizar dentro del menú de Herramientas, opción de cuentas. En la ventana que aparece debes seleccionar la opción de Agregar y seleccionar el tipo de cuenta que en este caso es de Correo. ■

P: Conexión entre ordenadores
S: Opciones por hardware y software

Me acabo de comprar un ordenador nuevo y me gustaría poder conectar los dos ordenadores que tengo en la actualidad. ¿Cuál es el mejor sistema? He oido que puedo hacerlo a través de un programa sin necesidad de tener que comprar tarjetas de red, ¿qué ventajas tiene?

José Jurado

La respuesta a tu pregunta depende de la utilidad que quieras obtener de esa conexión. Es cierto que se pueden conectar dos ordenadores por varios sistemas. Si lo que pretendes es compartir archivos y utilizar los ordenadores para trabajar, puede que con una aplicación como «Laplink 2000» tengas más que suficientes. Otra posibilidad que existe es conectarlos a través de un cable de serie.
Si lo que pretandes, además de todo esto, es jugar en red, te recomendamos que utilices tarjetas de red Ethernet. La instalación es más complicada pero los resultados son mucho más satisfactorios. ■



Archivo de intercambio. El espacio libre se utiliza como memoria virtual.

P: Bajas prestaciones con los juegos
S: Modificar archivo de intercambio de Windows

Tengo un Pentium 233 con 64 Megas de RAM y una tarjeta aceleradora Banshee.
Mi problema es que con algunos juegos no consigo tener un rendimiento aceptable a pesar de que según la caja del producto sí tengo los requerimientos apropiados. Además, los juegos utilizan en exceso el disco duro.

Luisa Pascal

Tu problema tiene dos posibles soluciones. Por un lado aumentar la memoria física del sistema. La otra solución tiene que ver con el archivo de intercambio de Windows (Panel de control/ Sistema/ Rendimiento/Memoria Virtual). Debes configurarlo de manera que permitas al sistemna utilizar un espacio del disco igual al doble de tu memoria fisica. Ten en cuenta que el mínimo debe ser de 300 Megas. De esta manera obtendrás una mejora en el rendimiento de tu ordenador con respecto a los juegos. ■

Un poco de sexo seguro después de una copita y una cena ligera...

...no es suficiente para dormir tranquilo

¿Sabía que hay marcas cuyos CDs grabables no duran ni dos telediarios y que ya hay un sitio dónde encontrará publicadas pruebas objetivas?

En CD World hemos adquirido el único sistema industrial de testeo CDRC que hay en España. El sistema analiza e indica EXACTAMENTE la calidad y duración de los CDs. Todos los modelos y marcas.

TRIPLE GARANTÍA AAA

Hay marcas cuyos CDs, en menos tiempo del que se imagina, no serán legibles. Perfectos posa vasos para forofos informáticos. Es un hecho.

Ponemos gratuitamente a su disposición las tablas de resultados y gráficos en www.testcd.com.

FUJIFILM COMPUTER PRODUCTS · Verbatim · SAMSUNG · MITSUI

¿Qué durarán mis CDs?
www.testcd.com

VISÍTENOS EN SIMO Pabellón 3 stand 3104

CD WORLD

Para resolver vuestras dudas debéis enviar las cartas a la siguiente dirección: **Hobby Press, S.A. C/ Pedro Teixeira, 8-5ª Planta. 28020 Madrid** o por fax al teléfono: **902 151 798**. Tanto en las cartas como en los mensajes de correo electrónico es necesario indicar una detallada descripción del problema, mencionando el capítulo o nivel, descripción del lugar, objetos y últimas acciones. Cuanta más información y pistas, más posibilidades tendremos de responder fielmente a la consulta. En los mensajes de correo electrónico no olvidéis indicar el nombre completo, la población y junto al texto, la dirección de e-mail para poder responderlos.

Indiana Jones y la Máquina Infernal

Similitudes con Monkey Island

(e-mail)

Me han comentado que hay un estrecho vínculo entre esta aventura y la saga del «Monkey Island». ¿Es verdad?

Esta nueva secuela del arqueólogo Indiana Jones está repleta de huevos de Pascua. desde trocitos de «Grim Fandango» hasta dibujos de R2-D2 y algunas escenas de «Monkey Island».
En concreto, el juego, salvo las escenas intermedias, se puede terminar en la piel de un pirata tan famoso como es Guybrush Threepwood que protagoniza toda la serie de «The Curse of Monkey Island». Para conseguirlo hay que teclear MAKEMEAPIRATE en la consola y después de pulsar F10 la figura de Indiana se desvanecerá a favor de la de Guybrush. De

«Indiana Jones». Los seguidores de «Monkey Island» disfrutarán de Guybrush como personaje de esta aventura.

hecho es muy divertido ver lo que dispara con el bazooka porque alude a una de las secuencias más cómicas de la tercera parte de «Monkey Island».
Otro sitio al que se puede acceder es a la recreación de la barbería donde Guybrush recluta su tripulación. Para lograrlo hay que llegar al nivel 16. En la gran estancia superior de Aetherium se encuentra una esfera energética donde estará atrapada Sophia. En el centro de la estancia hay un agujero desde donde se puede divisar la sala azulada en la que Indiana recogió la Herramienta del Más Allá. Si se mete por el agujero y llega a la columna energética de Aetherium podrá buscar un túnel naranja al final del cual aparecerá un nuevo portal en la pared opuesta del de la isla Palawan. Atravesando este portal se accede al escenario de la barbería donde se encuentran colgadas de la pared fotografías de gente, tan famosa. como Steven Spielberg. ■

Silver

A un paso del final

Emilio García (e-mail)

Estoy en el final del juego, en la lucha contra el emperador Silver, pero por más que utilizo todo tipo de armas y poderes no consigo dañarle.

«Silver». Esta aventura mezcla la acción y la magia a partes iguales.

La verdad es que estás únicamente a un paso para terminar esta gran aventura.
Cuando entras en la habitación de Silver, éste hará aparecer varios enemigos a los que recordarás del pasado. Para eliminar al robot es muy interesante transformarse en licántropo, ya que si se hace uso de la magia no le hará ningún efecto.
En el centro de la plataforma hay una bola flotante. La secuencia de ataque es Fuego, Hielo, Sanar, Relámpago, Tierra, Ácido, Tiempo, Luz con lo que Silver caerá al suelo.
A partir de aquí lo más efectivo será el ataque (CTRL + ratón arriba) y utilizar el escudo para devolver los proyectiles lanzados. Esto último se puede combinar con unas dosis del golpe "Halcón". De esta forma, lograrás reducirlo y cuando esté en el centro y prácticamente muerto, uno de estos golpes especiales bastará para lograr el ansiado objetivo. ■

The Curse of Monkey Island

Duelo de insultos

Javier Abades (Madrid)

Al comenzar la tercera fase empiezas un duelo de insultos con los capitanes de otros barcos. ¿Cómo se puede ganar? ¿Cuándo acaba?

Para poder recuperar la honra perdida tienes que lograr vencer a los distintos capitanes. En el mapa saldrán varios barcos piratas que irán aumentando progresivamente el nivel de dificultad.

«The Curse of Monkey Island». La única forma de vencer a Rottingham es en una batalla de insultos.

Para ganar hay que responder a los insultos que lanzan otros piratas con otro insulto que rime. Para descubrir las respuestas adecuadas hay que conocer la pregunta y posteriormente en un combate soltarla a otro pirata para que la conteste. A medida que vaya avanzando la batalla irás anotando varias frases con las que irás derrotando a los diversos piratas.
Al derrotar un barco se consigue todo su tesoro. Lo mejor de todo es ir a Puerto Pollo y comprar nuevos cañones para tu barco al chico que antes vendía limonada.
Finalmente hay que enfrentarse a Rottingham. Siguiendo la misma táctica de los insultos se le puede derrotar y conseguir, sin problemas, el mapa de la isla Blood.

Salir del barco de Le Chuck

Jaime (e-mail)

Estoy al principio del juego y ya he salido de la habitación que tenía el cañón y me encuentro en una estancia repleta de tesoros. ¿Qué debo hacer?

«The Curse of Monkey Island». El anillo de diamantes condicionará toda la aventura de Guybrush.

La bodega a la que se accede después de emplear el cañón está llena de tesoros pero prácticamente no hay nada que pueda interesar. De entre todos los objetos hay una bolsa de monedas de madera y un anillo que se encuentra debajo de esta bolsa. Si se utiliza este anillo en la portilla Guybrush podrá salir a la playa para encontrarse con Elaine.
Ahora descubrirás que el anillo te va a traer más de un quebradero de cabeza. ■

PATAGONIA.
Bienvenidos al mayor espectáculo del mundo

● RENOVARSE O MORIR
Un estudio revela nuevos datos sobre el camaleón.

● EL ALMACEN INVISIBLE
El tesoro más apreciado en el siglo XXI se esconde bajo la tierra. Su nombre es agua.

● ¿QUIERES JUGAR CONMIGO?
Muchos niños del mundo utilizan la imaginación para fabricar sus propios juguetes.

● UN GIGANTE EN APUROS
El rinoceronte blanco es una presa fácil.

● LA VID: LA ESENCIA MEDITERRANEA
Su cultivo enriquece nuestros campos.

¿CUANTO VIVEN LAS AVES?
El naturalista curioso conoce la respuesta.

Revista Natura. *Este mes tienes que verla*

El número de septiembre ya está en tu quiosco

En esta página hemos incluido la lista de ganadores de los últimos concursos propuestos en PCmanía, así como los cupones de participación que debéis utilizar para participar en las diferentes promociones que llevamos a cabo este mes. Cada cupón debe ser enviado por separado, de modo que con cada carta se participa una vez en un concurso dado. No se admitirán fotocopias de los cupones ni la agrupación en una misma carta de varios de ellos.
La dirección a la que tenéis que enviarlos es la siguiente:
Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando claramente en el sobre el concurso en el que se participa.

Cupón de participación Concurso Monitor Hyundai. PCmanía 11

Nombre y apellidos .....
Dirección .....
Población ..... Provincia .....
CP ..... Tel. ..... E-mail .....

MÁS INFORMACIÓN EN PÁGINA 123

Cupón de participación Concurso Omnesia. PCmanía 11

Nombre y apellidos .....
Dirección .....
Población ..... Provincia .....
CP ..... Tel. ..... E-mail .....

MÁS INFORMACIÓN EN PÁGINA 132

GANADORES
JULIO

Concurso Guillemot
Tarjeta 3D Prophet II GTS 32 Megas
David Da Llodio Alaizola (Guipúzcoa)
Mª Trinidad Catalán Carreño (Madrid)
Miguel David Peragón Araque (Madrid)
Carlos Vilas Arias (Madrid)
Ramón Jiménez Conde (Valencia)

Tarjeta Maxi Gamer Cougar TNT2 M64
Alfonso Romero Palenzuela (Barcelona)
Sergi Vélez Rabasseda (Barcelona)
Juan Manuel Escobar Calero (Madrid)
Enrique Rego Caballero (Madrid)
Miguel Ángel Pérez Plaza (Madrid)

Encuesta PCmania
Ordenador Pentium III multimedia
Ismael Jordá Álvarez (Madrid)

Travelling Mouse
Víctor Espeso González (Alicante)
Gerardo Collado Priede (Asturias)
Ángel Lucas Alcázar Gutiérrez (Badajoz)
Dani Carull Delgado (Barcelona)
Juan R. Vilar Górriz (Barcelona)
Marc Font Bardolet (Barcelona)
Javier López Amigo (Cantabria)
Jorge Gómez Ramos (Córdoba)
Pere Cloca Pijoan (Girona)
Julio Bracero Martínez (Granada)
Adrián Herrero Heras (La Rioja)
Israel David Soto Martínez Zaldívar (La Rioja)
Francesc Pont Casellas (Lleida)
Diego Gómez Bello (Madrid)
Luis Baya Ranero (Madrid)
Germán Sánchez Parrondo (Madrid)
Marcos Alvarado (Madrid)
Jorge García Martín (Madrid)
Julián Fernández-Cavada Solorzano (Madrid)
A. Luis Barcia Araujo (Madrid)
Javier Cuadrado Arranz (Madrid)
Carlos Cristóbal Rodríguez (Madrid)
Alberto Bernal Martínez (Toledo)
Albarto Morll Amengual (Valencia)
David Esteban Molina (Valladolid)

TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC Y CONSOLAS

ESTE MES DE REGALO:
Doble Póster "Dead or Alive 2"

¡Ya a la venta por SÓLO 375 Ptas.!

¿Te perdiste algún número?

Pídelo ahora

3. (795 Ptas.) *Especial Navidad: 50 ideas geniales para regalar.* Incluye CD-ROM Demos + CD-ROM Especial Linux con distribución Debian.

4. (795 Ptas.) *Comparativa: PCs por 1000 Euros. «Quake III»: Demo y editor de mapas.* Incluye CD-ROM MP3 + CD-ROM Demos.

5. (795 Ptas.) *Windows 2000. ¿Tiene alguna utilidad para mi PC? Comparativa: Los programas más completos para grabar CD.* Incluye CD-ROM Drivers + CD-ROM Demos.

6. (795 Ptas.) *Diseño 3D. Cómo crear objetos tridimensionales paso a paso. «Los Sims»: Análisis, utilidades y trucos.* Incluye CD-ROM Imagina 2000 + CD-ROM Demos.

7. (795 Ptas.) *La guerra de las suites. Todo sobre Internet 2. ¿Te gusto conducir?: «F1 2000», «Ford Racing», «Rally Masters», «NFS Porsche 2000».* Incluye CD-ROM PCdriver + CD-ROM Demos.

8. (795 Ptas.) *Windows Millenium Edition. X-Box: La nueva máquina de Microsoft al descubierto. Todo sobre el virus I Love You. Test: Los mejores teclados y ratones.* Incluye CD-ROM Juegos + CD-ROM Demos.

9. (795 Ptas.) *Comparativa: 10 Cámaras digitales. Disfruta de la Eurocopa en tu PC. Análisis Distribuciones Linux. Los mejores destinos están en la Red.* Incluye CD-ROM Linux Mandrake+ CD-ROM Demos.

10. (795 Ptas.) *Comparativa: 8 Tarjetas aceleradoras 3D. Internet: Direcciones para encontrar trabajo. Todo sobre la BIOS. Test: monitores, DVD, modem...* Incluye CD-ROM Top Shareware + CD-ROM Demos.

Envíanos este cupón al Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid) o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo eléctronico en la dirección e-mail:<**suscripcion@hobbypress.es**>

Ahora, si nos pides 4 números de PCmanía, te regalamos el quinto*.

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

SOLICITA LOS NÚMEROS QUE TE FALTAN Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR PCMANÍA

❑ Deseo recibir al precio de 795 Ptas.(cada uno) los siguientes números de PCmanía:
Excepto los números 39, 41 y 63 que por ser triples (3 CDs) cuestan 1.095 Ptas. (Agotados los números 15 y 16)
❑ Deseo recibir las tapas de la NUEVA GENERACIÓN de PCmanía.

Nombre y Apellidos ..... Fecha de Nacimiento ..... Teléfono .....
Domicilio ..... C. Postal (imprescindible) ..... Provincia ..... Localidad .....

FORMAS DE PAGO

1 ❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A. **2** ❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ..... Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)
3 ❑ Contra reembolso (Sólo para España) **4** ❑ Tarj Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ ❑ Visa ❑ Master Card ❑ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta: ...../...../..... / Nombre del titular (si es distinto) .....
Fecha y firma

(Oferta válida para España y hasta aparición de promoción sustitutiva) (CONSULTAR PRECIOS EXTRANJERO)
Importante: Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos de envío de 300 Ptas.

PCM-11

...en PCMANÍA

Las mejores impresoras de inyección de tinta

Disponer de una buena impresora de tinta (tanto en niveles de calidad como de rapidez), hoy día, resulta sencillo. El mercado ha avanzado tanto que es posible encontrar modelos de todo tipo por poco más de 10.000 pesetas con una relación calidad/precio asombrosa. Por eso hemos seleccionado los más vendidos del mercado con el objeto de analizar sus características y posibilidades, que os desvelaremos dentro de un mes.

Reproductores de DVD por software

Gracias a la potencia de los equipos actuales, es posible reproducir películas en DVD en el PC con relativa facilidad. Sólo es necesario disponer de un buen procesador, una tarjeta de vídeo con la posibilidad de descomprimir MPEG-2 y el software apropiado para ello.
En el mercado existen bastantes programas (la mayoría se encuentran en Internet), cada uno con sus características y posibilidades. Analizamos los más importantes en este momento, de modo que podáis elegir con acierto.

El curso escolar comienza en Internet

Con el comienzo del curso escolar se hace imprescindible contar con una serie de buenas direcciones de Internet que ayuden al alumno en sus estudios. Son innumerables los Websites disponibles hoy día basados en este tema: sitios oficiales, zonas de ayuda a los estudiantes, sitios con apuntes... En definitiva, las mejores direcciones que se pueden encontrar en la Red relacionadas con la educación estarán presentes en las páginas el próximo mes, clasificadas de forma que sea más sencillo navegar por ellas.

Navegar por Internet desde el móvil

La tecnología W@p permite, desde hace pocos meses, usar el teléfono móvil como medio para navegar por Internet. Un sistema que se ha difundido con relativa rapidez por todo el mundo (incluida España) gracias al trabajo de los fabricantes que ofrecen diversos modelos de teléfono con W@p. Os contaremos las posibilidades de esta tecnología, así como una descripción de los principales terminales que están disponibles en nuestro país.

La sorprendente evolución de Timbuctú

Bajo este nombre se esconde una misteriosa ciudad en Malí, África. Tal y como se puede ver, un lugar desolado. Una realidad que cambiaremos al dotarla de vida nueva, tras realizar un importante ejercicio de visión de futuro. Toda una metrópoli se levantará en esta zona, al más puro estilo neoyorquino, gracias a las posibilidades del render.

Editor de escenarios para «Shogun Total War»

Electronic Arts ha lanzado al mercado recientemente un juego basado en la antigua cultura japonesa, convirtiéndonos en el jefe de un clan que se enfrenta a numerosos enemigos. «Shogun Total War» es uno de los mejores juegos de estrategia que hemos visto últimamente, y en él nos centraremos el próximo mes con el objeto de enseñaros la mejor forma de crear mapas para este espectacular programa.

Nota. PCmanía se reserva el derecho de modificar estos contenidos en función de la actualidad.

Staff

Director Tito Klein
Redactor Jefe Óscar Santos
Director de Arte Pascal J. Marín
Redacción Mila Lavín, Carlos Burgos, Roberto García, Jesús M. Montané
Jefe de Maquetación José Antonio Cantúa
Maquetación Carmen Santamaría, Constantino Fernández, Juanjo Valdés
CD-ROM Pablo Aguilar
Multimedia Israel Sáez
On Line Lina Álvarez (Directora), Luis A. González, Eva García, José Benito, Nacho Dimeda, Álvaro Morillas, Gustavo Voces
Secretaria de Redacción Laura González
Colaboradores Fco. J. Rodríguez, J. A. Pascual, J. Guerrero, A. Sacristán, R. Hernández, I. Otero, R. Lorente, G. Sáiz, A. Santos, T. González, M. Barceló, E. García, B. Cendón, E. Verdaguer, I. Martínez, F. Sánchez, J. I. Alvear, M. A. Lladó

Edita HOBBY PRESS, S.A.
Director General Carlos Pérez
Editora del área Informática Mamen Perera
Directores de División Amalio Gómez, Cristina Fernández, Tito Klein
Subdirector General Económico-Financero Rodolfo de la Cruz
Director Comercial Javier Tallón
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Marketing María Moro
Director de Distribución Luis Gómez-Centurión

Departamento de Publicidad
Director de Publicidad Jerónimo Mediavilla jeronimo@hobbypress.es
Madrid Antonio Casado acasado@hobbypress.es
Coordinación Lucía Martínez lucia@hobbypress.es
Norte María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º. 48990 Algorta (Vizcaya). Tel. 94 460 69 71 / Fax 94 460 66 36
Cataluña / Baleares Juan Carlos Baena jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34 / Fax 93 205 57 66
Levante Federico Aurell
Transits, 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90 / Fax 96 352 58 05
Andalucía Rafael Marín Montilla
Murillo, 6. 41800 Sanlúcar la Mayor (Sevilla)
Tel. 95 570 00 32 / Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción Miguel Vigil
Sistemas Javier del Val
Fotógrafo Pablo Abollado

Redacción C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 / Fax: 902 15 17 98
Publicidad C/ Pedro Teixeira 8, 9ª Planta. 28020 Madrid
Tel. 915 140 600 / Fax: 902 118 632
Suscripciones Tel. 902 120 341/42. Fax: 916 545 872

Distribución DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/ General Perón, 27-7º. 28020 Madrid. Tel. 91 417 95 30
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica 1532
1290 Buenos Aires. Tel: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte 6035
Quinta Normal C.P. 7362130 Santiago. Tel: 774 82 87
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga 220, Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F. Tel: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín
Caracas 1010. Tel: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A
1900 Lisboa. Tel: 837 17 39. Fax: 837 00 37

Impresión COBRHI,S.A.
Ctra. Ajalvir a Torrejón, km 3,372. Pol. Ind. Conmar de Ajalvir
28864 - Ajalvir (Madrid). Tel 918 844 018 / Fax: 918 843 081
Transporte BOYACÁ Tel. 917 478 800

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información
Controlada por
Depósito legal: M-34844-92

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
Printed in Spain
11/2000

PCmanía no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

EL PELIGRO ES TU NEGOCIO

Explora un inmenso y variado universo.

Toma decisiones que te harán ganar amigos... y enemigos.

Personaliza y vuela en hasta 11 naves diferentes.

Compite con otras 120 personas vía Novaworld.

Eres Jack Logan, una "molestia" intergaláctica y uno de los mejores pilotos mercenarios del sistema solar.

Prepárate a vivir una de las aventuras espaciales más intensas jamás creada.

TACHYON™
THE FRINGE™

www.novalogic.co.uk

NOVALOGIC

©2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic and the NovaLogic logo are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, Tachyon: The Fringe and Voice Over-Net are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other countries. SurroundSound decoding hardware required for Dolby SurroundSound. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. 3dfx is a trademark of 3dfx Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #s 5,625,759 and 5,550,959. Printed in the E.U.

corre
GANA
Conócelo en el Tour Virtual
www.expocasa.es/Tour
un apartamento
en la playa
Participa en el Sorteo
TOTALMENTE gratis
entra
www.expocasa.es
servicios de Internet
expocasa.es
Sorteo realizado ante notario el dia 1-10-2000 • Inscripción y bases del sorteo en www.expocasa.es/sorteo • Más información 902 402 400